

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 46

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1994

ΔΡΧ. 800

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΑΤΩΝΙΕΜΟΣ

MEGA REVIEW
DOOM



ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΕΝΑ

CD-32

INCA 2
STARLORD
SYNDICATE
BLUE FORSE
FANTASY FLYER
COMPANIONS OF XANTH



TELE CL



New titles for CD 32 Amiga

DISPENSABLE HERO
BUBBA'N STIX.
MICROCOSM
SUMMER OLYMPIX.
CHUCK ROCK
Project X
LOT US TRILOGY
CHALLENGE F17
FRONTEER - ELITE II

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΙΤΛΟΙ CD 32 AMIGA-6700 ΔΡΧ.

SLEEP WALKER
SUPER PUTTY
7 GATES OF
JAMBALA
INTERNATIONAL
KARATE +
OVERKILL
LUNAR-C
MORDH
MEAN ARENAS

FULL MOTION VIDEO

για CD 32

- ➡ 70 ΛΕΠΤΑ VIDEO
- ➡ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ
- ➡ ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ
- ➡ ΦΙΛΙΚΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
- ➡ ΤΑΧΥΤΗΤΑ 70 FRAME / SEC.
- AMIGA CD 32**
- ➡ 32 BIT ΚΟΝΣΟΛΑ (4 X 32 Bit + PROJECTOR)
- ➡ ΣΥΝΔΕΕΤΕ ΜΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΕΓΧΡΩΜΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ & VIDEO
- ➡ 16.000.000 ΧΡΩΜΑΤΑ
- ➡ ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ
- ➡ ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ CDTV
- ➡ ΠΑΙΖΕΙ CD: CD 32 - CDTV
- CD MUSIC - CD + G

ΕΦΤΑΣΕ



NEO

**HARD DISK για
600 - 1200
AMIGA**

ΣΥΣΚΕΥΗ ΜΕ ΔΙΚΟ ΤΗΣ
ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ
Η ΟΠΟΙΑ
ΔΕΧΕΤΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ
HD AT BUS (ΑΠΟ PC).
ΤΙΜΗ ΣΥΣΚΕΥΗΣ
21.100
ΣΥΝ ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΤΟΥ
ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ
ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΑ Μ.Β.

**Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ
ΓΙΑ AMIGA 500-600-1200
και CD 32 AMIGA**

ΠΑΣΧΑΛΙΝΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

- CD 32 + 3 GAMES 99.990
- CD 32 + 2 GAMES +
ΣΥΛΟΓΗ 102 GAMES 102.500
- CD 32 + MICROCOSM 112.000
- A1200 + JOYSTICK + 20 DISKS + GAMES
+ Δισκετοθήκη + καθαριστική Δισκέτα
+ MOUSE PAD 99.900
- Hard disk kit για 600 - 1.200
+ Kit + 120 MB HD - 76.000
- ΟΠΤΙΚΟ MOUSE ΧΩΡΙΣ ΜΠΙΛΙΑ
ΚΑΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΚΟΝΗΣ ΜΕ ΦΟΒΕΡΗ
ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΤΙΜΗ 9.900.
- ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΔΙΕΘΥΝΤΙΟΓΡΑΦΟΣ
για AMIGA 9.900

**MONITOR ή ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ
GRUNDIG 15" + AMIGA 1200
ΜΟΝΟ 156 800**

ΑΠΟΛΥΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ & ΠΟΙΟΤΗΤΑ
Νέο DESIGN GRUNDIG PAL/SECAM, B/G, D/K,
49 προεπιλεγόμενοι σταθμοί
Τηλεανταπόκριση σε 10 γλώσσες και ΕΛΛΗΝΙΚΑ
Ψηφιακός χρονοδιακόπτης ύπνου έως 90 λεπτά
Αυτόματη ανίχνευση καναλιών
Ηχος ρυθμιζόμενος / κανάλι
Ενδειξη μπαταρίας του τηλεκοντρόλ
SCART και υποδοχή ακουστικών
Ψηφιακή απαγόρευση χρήσης (κλειδωμά)
Αυτόματο κλείσιμο μετά το πέρας εκπομπής του σταθμού

*Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ

UB

ΑΘΗΝΑ

Θησέως 60, τηλ: 9374371-2, fax: 9588503

ΒΟΛΟΣ

Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας τηλ: 0421-35449

ΠΩΛΗΣΗ: ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

**ΤΩΡΑ
ΚΑΙ ΣΤΟ
ΒΟΛΟ**



**ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΟΛΩΝ ΤΩΝ
ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΩΝ
& ΚΑΣΣΕΤΩΝ
16 & 32 BIT**

**SPECIAL STOCK ΚΑΣΣΕΤΕΣ ΓΙΑ MEGA DRIVE
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ
1 ΚΑΣΣΕΤΑ.....9000!
2 ΚΑΣΣΕΤΕΣ.....15000!!
3 ΚΑΣΣΕΤΕΣ.....19000!!!**

SEGA MEGA DRIVE ME

1 ΚΑΣΕΤΑ	47.000
2 ΚΑΣΣΕΤΕΣ	54.000
3 ΚΑΣΣΕΤΕΣ	58.000

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΕΣΕΙΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ 40 ΤΙΤΛΟΥΣ

**ΤΡΕΞΤΕ
ΝΑ ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ**



ΤΙΜΗ 14.200



ΤΙΜΗ 6.400



ΤΙΜΗ 7.950

40 ΤΙΤΛΟΙ ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ 93 - 94 ΓΙΑ 16 BIT ΜΟΝΟ 7.900

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ NEO GEO CLUB

GAMES ΑΠΟ 2.500 ΔΡΧ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ

NEO GEO + NINJA COMBAT ΜΟΝΟ 127000!!

ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΤΟΥ NEO GEO ΚΕΡΔΙΣΤΕ:

- ΚΑΡΤΑ ΜΕΛΟΥΣ
 - ΔΥΟ ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΔΩΡΕΑΝ
 - HOT LINE ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ
- ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ NEO GEO**



**SAMURAI SHODOWN
FATAL FURY SPECIAL
SPIN MASTER
ART OF FIGHTING 2**



USER

**ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134
ΤΗΛ. 51 44 943**

**ΕΚΔΟΤΗΣ-ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ**

**ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ "SONIC" ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ**

**ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΑΝΤΩΝΗΣ "GORE" ΚΟΤΖΙΑΣ**

**ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ**

**ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ**

**ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΡΑΓΩΓΗΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ**

**ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΜΑΝΟΣ ΚΡΟΚΟΣ**

**DTP
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ**

**ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ**

**ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032**

**ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΣΥΚΑΡΗΣ**

**ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ**

Απαγορεύεται η ολική ή μερική αναδημοσίευση και αναπαραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της εταιρίας DELTA GRAPH ΕΠΕ. Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους, δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέχεται αυτόματ στην κατοχή του, χωρίς υποχρέωση επιστροφής.

**ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 7700
Κύπρος: 8800**

Π Ε Ρ Ι

4 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

7 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

8 POWER ON NEWS

12 PREVIEWS

**16 ΘΕΜΑ
Συνέντευξη εφ'όλης της ύλης
με την Commodore**

20 ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

22 DEMOLITION

**24 MEGA REVIEW
DOOM (PC)**

28 OSCAR (AMIGA)

29 NOMAD

30 OSIRIS

31 FANTASY FLYER

**32 SYNDICATE
Ενα ακόμα αριστουργημα**

34 TIME LOCK

**35 BENEATH A STEEL SKY (PC)
1984 θυμίζει ο τίτλος**

EXOMENA

36 DEMON'S GATE

38 BLUE FORCE (PC)

40 DRAGONSPHERE

42 INKA 2 (PC)

44 COMPANIONS OF XANTH

46 CARMEN SANDIEGO

48 STARLORD

51 ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ
DIZZY

52 SPELLSHOP

62 ΜΟΥΣΙΚΟ SOFTWARE
PRO TRACKER

64 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

77 ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

66 TIPS'N'TRICKS

72 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

79 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

81 ΚΟΥΠΟΝΙΑ

DEMOLITION
σελ. 22



DOOM
σελ. 24



SYNDICATE
σελ. 32



COMPANIONS OF XANTH
σελ. 44



ΟΤΙ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ ΚΑΙ ΑΝ ΔΕΝ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ!

SEGA MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - IBM PC - GAMEBOY - GAME GEAR - SEGA MASTER SYSTEM - AMIGA



ADVENTURES

Για μια ακόμα φορά τα adventures κλέβουν την παράσταση. Η Tsunami μπορεί να μην είναι Sierra αλλά και το νέο της παιχνίδι είναι ποιοτικό. Δεν είναι βεβαία Ringworld αλλά θα σας κρατήσει ώρες μπροστά στις οθόνες σας. Companions of Xanth και Inka 2 δεν είναι επίσης από τα παιχνίδια που συναντάς κάθε μέρα.

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Γυρίστε στις σελίδες 77-78 και βοηθήστε το καλύτερο περιοδικό του χώρου να γίνει ακόμα καλύτερο. Όλοι οι υπεύθυνοι αναγνώστες πρέπει να ενδιαφερθούν να συμπληρώσουν και να μας στείλουν συμπληρωμένο το ερωτηματολόγιο για να βελτιώσουμε κι άλλο το περιοδικό.

DOOM

Ολεθρος πανικός σφαγή! Το καλύτερο ίσως arcade adventure παιχνίδι όλων των εποχών φιλοξενείται σε τέσσερις σελίδες του περιοδικού μας. Αν δεν γνωρίζετε για ποιο πράγμα μιλάω τρέξτε γρήγορα στην σελίδα 24 και απολαύστε.

SPELLSHOP

Υπάρχει μια καινοτομία στο spellshop αυτό καθώς καθιερώνουμε στήλη αλληλογραφίας όπου θα απαντάμε σε εξειδικευμένες απορίες σας πάνω στα αγαπημένα σας παιχνίδια. Γι' αυτό το λόγο μην στέλνετε γράμματα για ολοκληρωμένες λυσεις, δεν κάνουμε χάρες πλέον!

ΥΓ1. ΠΑΟΚ ΟΛΕ!

ΥΓ2. Κύριε Παπαθεμελή, μερικά από τα μέτρα που επιβάλατε στα κέντρα διασκέδασης ίσχυαν εδώ και χρόνια για τα ηλεκτρονικάδικα. Και μιας και ο νόμος πρέπει να ισχύει για όλους θυμηθείτε και αυτά τα μαγαζιά όταν θα έρετε τα μέτρα σας.

ΥΓ3. Και για να μην έχουμε παρεξηγήσεις, ο πιο καλός ο ΠΑΟΚτζής ήμουν εγώ στην τάξη.

ΥΓ4. MANOWAR 2 Απριλίου το βράδυ... πολύ μετά τις δύο...





TA TOP 20 ΓΙΑ AMIGA THE ΑΓΓΛΙΑΣ

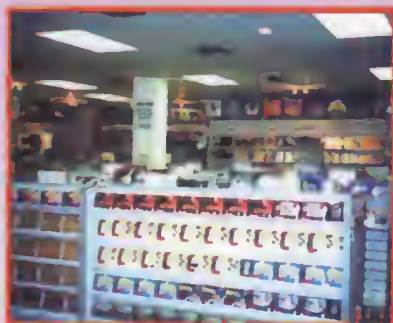
1	Frontier: Elite 2	GameTek
	Premier Manager 2	Gremlin Graphics
3	Championship Manager	Domark
	Cannon Fodder	Virgin
5	Monkey Island	Kix
	Alien Breed 2	Team 17
7	Micro Machines	CodeMasters
	Mortal Kombat	Virgin
9	Championship Manager '93	Domark
	Body Blows Galactic	Team 17
11	Zool 2	Gremlin Graphics
	Sensible Soccer '92/93	Renegade/Mindscape
13	Alien Breed: Special Edition '92	Team 17
	Striker	GBH
15	Project X	Team 17
	Putty	GBH
17	F-117A	Microprose
	Trivial Pursuit	Hit Squad
19	Graham Taylor Soccer Challenge	Buzz
	Goal	Virgin

ΟΝΕΙΡΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ

Μαγαζί απίστευτων διαστάσεων άνοιξε στην Αγγλία. Οτιδήποτε μπορείτε να φανταστείτε στον τομέα της ψυχαγωγίας. Παιχνίδια, υπολογιστές, κονσόλες, περιφερειακά, βρίσκονται διάσπαρτα στις αχανές εκτάσεις του καταστήματος. Το μαγαζί είναι ανοικτό κάθε μέρα από τις οκτώ το πρωί ως τις δέκα το βράδυ.

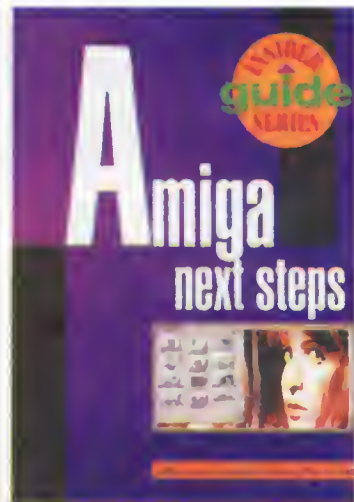
Ειδικές τιμές περιμένουν όσους γραφτούν μέλη, καθώς και άμεση εκπλήρωση. Εκτός από όλα αυτά, σας περιμένουν και άλλων ειδών εκπλήξεις. Για παράδειγμα οι πρώτοι οικοδεσπότες που συναντάτε, δεν είναι άλλοι από τους ήρωες των γνωστών παιχνιδιών COOL SPOT, και ZOOL. Όπως καταλαβαίνετε έχετε ακόμα έναν λόγο να επισκεφτείτε την Αγγλία, φυσικά δεν χρειάζεται να ψάχνετε σε διαφορετικά μαγαζιά για τις ηλεκτρονικές σας αγορές, αφού αναμφισβήτητα το παραπάνω κατάστημα θα σας καλύψει όλες σας τις ανάγκες.

Η διεύθυνση είναι η εξής: 43 BROOMFIELD RD, CHELMSFORD, ESSEX.



ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΗΝ AMIGA 1200

Αν έχετε δυσκολίες στην χρήση της AMIGA 1200, το Amiga next steps σας είναι απαραίτητο. Πρόκειται για ένα βιβλίο το οποίο σας δίνει αναλυτικές οδηγίες για την χρήση του Workbench, καθώς και γενικότερες πληροφορίες για την Amiga 1200. Το Amiga next step αναμένεται σύντομα να κυκλοφορήσει και στην χώρα μας. Μέχρι τότε αρκεστήτε στο εγχειρίδιο της Commodore.



ΑΚΟΥΜΠΗΣΕ ΜΕ...ΤΡΥΦΕΡΑ

Στο προηγούμενο τεύχος, σας είχαμε πει για το φοβερό joystick για PC, Turbo touch 360. Με μεγάλη χαρά σας αναγγέλλουμε ότι το joystick αυτό, είναι διαθέσιμο και για τους Amiga users. Σύμφωνα με τα επίσημα νέα που μας έρχονται από το εξωτερικό, το Turbo touch 360 έρχεται πρώτο στις πωλήσεις παγκοσμίως. Ο λόγος της τεράστιας εμπορικής επιτυχίας του είναι ο μοναδικός τρόπος που σας παρέχει, για να καθοδηγείτε τα sprites των αγαπημένων παιχνιδιών σας. Το Turbo touch 360 αποτελείται από ειδικούς αισθητήρες κατεύθυνσης. Αυτό σημαίνει ότι απλά ένα άγκιγμα από εσάς φτάνει να κάνει το joystick, να αντιδράσει αυτόματα. Λίγα λεπτά εξάσκηση, και παιχνίδια όπως Streetfire, και Mortal combat γίνονται πολύ πιο εύκολα, αλλά και πολύ πιο διασκεδαστικά.



ΕΠΙΛΟΓΗ ΗΧΕΙΩΝ

Αν το σετ ηχείων που έχετε δεν καλύπτει τις ακουστικές σας απαιτήσεις, το POWER SOUND 2 είναι ένα απαραίτητο, και φτηνό περιφερειακό για τον PC σας. Τα ηχεία αυτά έχουν ειδικό μαγνητικό κάλυμμα, καθώς και επιλογή bass booster η οποία σας παρέχει υψηλού επιπέδου απόδοση. Τα ηχεία αυτά μπορούν επίσης να λειτουργήσουν με μπαταρίες. Σίγουρα το POWER SOUND 2 είναι μια πρακτική λύση, για την βελτίωση ήχου του PC σας.



THOMAS SOFT COMPUTER & SOFTWARE

AMIGA

AMIGA 1200	125000
AMIGA 2000	120000
EXPANSION RAM 512K	10000
EXPANSION RAM	
COMMODORE A-501	12000
EXPANSION RAM 2-8 MB	
(ME 2 MEGA)	50000
EXPANSION RAM 2MB	
για 600/1200	40000
DCTV για AMIGA	89000
VIDI AMIGA (REAL TIME)	45000
MONITORS COLOR-STEREO ATARI	75000
VIDEO DIGITIZER	60000
SOUND SAMPLER	8000
CONTROLLER για AM 500	50000
CDTV ΜΕ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ	140000
DRIVES	CALL
GENLOCK 3000	110000
SOUND DIGITIZER	22000
JOYSTICK ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΕ ΑΤΣΑΛΙΝΟ	
ΜΟΧΛΟ-ΠΛΑΤΙΝΕΣ ΚΑΙ AUTO FIRE MONO	3400

ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CD 32

LABYRINTH

MICROCOSM

ΚΑΙ ΠΟΛΛΟΙ ΑΛΛΟΙ

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΦΙΛΤΡΑ - ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ - ΚΑΛΥΜΑΤΑ
MOUSE - MOUSE PAD

ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ
Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ
COMPUTER GAMES
UTILITIES

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ: (01)3632551 - 3615362

Π Ρ Ο Σ Ο Χ Η
ΓΙΑ AMIGA 1200
ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ HD 3½ AT BUS
ΜΕ ΚΟΣΤΟΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΗΣ ΣΥΣΚΕΥΗΣ
ΜΕ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ ΔΙΚΟ ΤΗΣ 25.000
ΚΑΙ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΣΚΛΗΡΟΥ
ΔΙΣΚΟΥ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΑ ΜΒ

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ
36.32.551 - 36.15.362



NEWS

ΜΕΤΑΦΕΡΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΔΡΑΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΤΗΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ

ΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ Ή ΠΑΙΞΤΕ ΑΠ' ΤΟ ΚΡΕΒΑΤΙ ΣΑΣ

Μην μου πείτε ότι δεν σας έχει τύχει να πιαστείτε, ή να κουραστούν τα μάτια σας μετά απο ώρες δουλειάς, ή παιχνιδιού με τον PC σας. Μέχρι τώρα η καλύτερη λύση σ' αυτό το πρόβλημα ήταν να ξαπλώσετε στο καναπέ σας, να κοιμηθείτε για δυό ωρίτσες, και να συνεχίσετε αργότερα. Να όμως που το δαιμόνιο των κατασκευαστών του εξωτερικού δίνει μια λύση που σας εξοικονομεί χρόνο, και άνεση. Πρόκειται για το INFRA COMMANDER, ένα τηλεχειριστήριο υπολογιστή!! Το τηλεχειριστήριο αυτό, συνδέεται μέσω μιας κάρτας με τον υπολογιστή σας, και τα 64 κουμπιά του ανταποκρίνονται σε όλα τα κουμπιά του πληκτρολόγιου, τις κινήσεις του joystick, και τέλος τις κινήσεις του mouse. Ένα έξυπνο περιφερειακό, που όμως αναμένεται να είναι πανάκριβο.



Το περιφερειακό της εικόνας ακούει στο όνομα TVCoder. Πρόκειται για μία μικρή οκτάμπιτι κάρτα που προσαρμόζεται σε όλους τους υπολογιστές PC, και επιτρέπει την μεταφορά εικόνων από το monitor στην τηλεόραση ή στο video.

Η προσαρμογή του είναι εύκολη, το μόνο αρνητικό του TVCoder είναι ότι συνεργάζεται με τηλεοράσεις και video τα οποία έχουν την ανάλογη θύρα να το δεχτούν. Τα τελευταία μοντέλα των τηλεοράσεων και video διαθέτουν την θύρα αυτή, αλλά καλού κακού πριν το αγοράσετε ελέγξτε την συσκευή σας.



ΔΕΙΤΕ ΤΗΝ ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΣΑΣ ΤΑΙΝΙΑ ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΝ PC ΣΑΣ



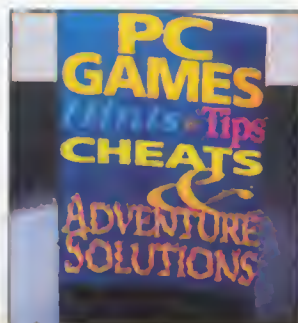
Τι καλύτερο από το να βλέπετε το Twilight zone στην τηλεόραση, και συγχρόνως να παίζετε με το Dark Seed στον PC σας. Βέβαια κάπου νοιώθετε σαν να παρακολουθείτε αγώνες τένις, αφού στριφογυρίζετε το κεφάλι σας την μία στο monitor, και την άλλη στον υπολογιστή σας. Αυτά τα προβλήματα αλλά και δεκάδες άλλα έρχετε να σας λύσει το

PC TUNER. Πρόκειται για μία κάρτα που εύκολα συνδέεται με τον υπολογιστή σας, και με το πάτημα ενός κουμπιού τον μετατρέπει σε μια έγχρωμη τηλεόραση. Εκτός απο αυτό έχετε την δυνατότητα σε ένα από τα window να έχετε το αγαπημένο σας παιχνίδι, και σε ένα άλλο να παρακολουθείτε ταυτόχρονα την αγαπημένη σας σειρά.

Τέλος, η τιμή του περιφερειακού αναμένεται να είναι αρκετά χαμηλή.

SPELL & TIPS.. SUPERMARKET!!!

Το PC GAMES HINTS AND TIPS είναι ένα βιβλίο το οποίο περιέχει λύσεις παιχνιδιών, και hints & tips. Τα παιχνίδια που περιέχει είναι πάνω απο εκατό, αλλά δυστυχώς τα πιο πολλά είναι παμπάλαια. Παρ'όλα αυτά το βιβλίο είναι καλογραμμένο και απόλυτα κατανοητό, άλλωστε τα παλαιά παιχνίδια δεν είναι λόγος για να μειωθεί η ποιότητα ενός βιβλίου.



LAPTOP ΣΥΝΘΕΣΕΙΣ;;

Μερικοί από εσάς ίσως έχουν την τύχη να είναι κάτοχοι των περίφημων μηχανημάτων που ακούν στο όνομα laptop pc. Η τύχη αυτή, καμιά φορά γίνεται ατυχία, αφού όλοι ξέρουμε ότι ο μοναδικός τρόπος γιά να παράγει ήχο το laptop είναι το ατμοσφαιρικό ηχιάκι που διαθέτει. Ετσι ξεχνάμε την μουσική υπόκρουση στα παιχνίδια, και γενικότερα τον ήχο επιπέδου. Όλα αυτά τα άσχημα πάσουν να υφίστανται με την δημιουργία του περιφερειακού της φωτογραφίας. Το εξάρτημα αυτό είναι μια δεκαεξάμπιτ κάρτα ήχου που συνδεεται στην PCMCIA θύρα του laptop σας!! Τα παιχνίδια που κυκλοφορούν, καθώς και τα μουσικά προγράμματα συνεργάζονται άψογα, αυτό που δεν συνεργάζεται άψογα είναι η τιμή, η οποία αναμένεται να είναι τρεις φορές ακριβότερη απο τις συνηθισμένες κάρτες ήχου που κυκλοφορούν.



ΔΕΛΕΑΣΤΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗΝ POWERSYSTEM

Η εταιρία Powersystems προσπαθώντας να καλύψει όλους τους τομείς της αγοράς, διαθέτει σε πολύ ανταγωνιστικές τιμές δισκέτες άριστης ποιότητας μάρκας Dion. Οι δισκέτες αυτές κατασκευάζονται σε εργοστάσιο στην Β.Αμερική και υπόσχονται χρόνια ζωής. Επίσης απο την Powersystem μπορείτε να προμηθευτείτε Ram expansions για Amiga 1200, 32 bit με θέση για 68882, δύο θέσεις sim, ρολόι, και επέκταση εως 8mb, μάρκας DKB (εισαγωγής απο Αμερική). Τέλος η Powersystem διαθέτει και πλούσιο software για το AMIGA CD32. Μερικοί τίτλοι παιχνιδιών είναι "MICROCOSM, SEEK AND DESTROY, SUPPER PUTTY, INERNATIONAL KARATE PLUS, SUMMER OLYMPIX, BUBBA AND STIX καθώς και αρκετά άλλα. Για περισσότερες πληροφορίες καλέστε το τηλέφωνο 2011945 ή επισκεφτείτε τη Powersystem στην διεύθυνση Ταύγετου 52

THOMAS SOFT COMPUTER & SOFTWARE

PC

ALFA 4 386/DX - 40 MHzCALL
ALFA 4 AM486/DX - 40MHzCALL
ALFA 4 486/DX2 - 66MHzCALL
ALFA 4 486/DX - 50MHzCALL

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ

386/DX - 40 MHzCALL
486/DX - 33 MHz - 40MHzCALL

HARD DISKS

130 MBCALL
170 MBCALL
200 MBCALL
250 MBCALL
340 MBCALL
535 MBCALL

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΚΑΡΤΕΣ - GAMES
IDE CACHE CONTROLER
IDE CACHE CONTROLLER VL
KEYBOARDS
DISK DRIVES
VGA ΚΑΡΤΕΣ
SCANNERS από 45000
SOUND CARDS - MOUSE
COLOUR MONITORS
(HANTAREX - PHILIPS - SAMSUNG)
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ (STAR - CITIZEN)
GAMES ORIGINAL από 1000

ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ

HD 420 MB WESTERN DIGITAL - CAVIAR
MONO 115.000 ΜΕ Φ.Π.Α.

CD ROM TOSHIBA 2 ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ
MONO 120.000 ΜΕ Φ.Π.Α.

UPGRADE

386 DX 4055000
386 SX 3330000
486 DX 60CALL

ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

MICROCOSM
REBEL ASSAULT
MAD DOG MC CREE
LABYRINTH
DRACULA
WORLD OF XEEN
STRIKE COMMANDER

**ΚΑΙ ΟΠΩΣ ΠΑΝΤΑ
Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ
COMPUTER GAMES
UTILITIES**

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: (01)3632551 - 3615362



A screenshot from the game 'The Legend of Zelda: Breath of the Wild'. The main view shows a character in a blue hat and tunic standing in a dark, cave-like environment. The bottom of the screen features a user interface with a compass on the left, a health and stamina gauge in the center, and an inventory bar on the right. The inventory bar contains various items, including a red key, which is highlighted. The word 'BREATH' is visible in the center of the health gauge, and the number '107' is in the bottom right corner.

Η υπόθεση του παιχνιδιού μας μεταφέρει στο παρόν(!) στην ομώνυμη με το παιχνίδι πόλη. Ο κύριος χαρακτήρας είναι ένα αγόρι ο Benjamin που περνάει εκεί τις διακοπές του με τον θείο του, έναν περίεργο καθηγητή που έχει κατασκευάσει μια χρονομηχανή. Φυσικά συμβαίνει ένα ατύχημα... Ο Benjamin δημιουργεί μία τρύπα στον χωροχρόνο από όπου εωγήνιοι απαγάγουν τον θείο του. Ε αυτό το απίστευτο σενάριο στηρίζεται η ξεκαρδιστική περιπέτεια με τον επικό τίτλο.



Εκεί που παρεμβαίνει το στοιχείο της στρατηγικής είναι στην χρήση των όπλων σας. Είναι τρομερά καταστροφικά αλλά δεν είναι το ίδιο αποτελεσματικά και απέναντι στους τελικούς κακούς του κάθε επιπέδου. Για παράδειγμα ένας πύραυλος που καταδιώκει ορισμένους κακούς μπορεί να εξουδετερωθεί από μακριά από κάποιου άλλου.

ARMAGEDDON 2

(AMIGA/PC)

Πριν από δύο χρόνια η Psygnosis κυκλοφόρησε το πρώτο μέρος που απέτυχε λόγω gameplay. Αυτή τη φορά οι προγραμματιστές πήραν το μήνυμα και έφτιαξαν ένα παιχνίδι τριπλάσιο σε μέγεθος με 20 αποστολές περισσότερα οχήματα, καλύτερο έλεγχο/χειρισμό και μια πιο πρωτότυπη αίσθηση. Υπάρχει και πρακτική εξάσκηση καθώς και πλήρης ενημέρωση για την αποστολή πριν ξεκινήσετε ώστε να εξοικαωθείτε με τα αεροπλάνα, τα ελικόπτερα, τις μοτοσυκλέτες, τα Χόβερκραφτ, τα τανκ, το καθένα με δικά του χαρακτηριστικά και συμπεριφορά. Οι προγραμματιστές αρέσκονται να ονομάζουν το παιχνίδι shoot'em up αλλά αυτό δεν



είναι αλήθεια αφού για να γέρετε σε πέρas τις ποστολές σας πρέπει να κατακτήσετε εχθρικά εδάφη, να χτίσετε και να διατηρήσετε τα εφόδιά σας και να βάλετε επιστήμονες να δουλεύουν για νέα τεχνολογία. Πρώτα πρέπει να εξοπλίσετε τα 6 οχήματα και αν ανακαλύψετε ότι σας τελειώνουν τα πολεμοφόδια μπορείτε να πάτε στο ανάλογο μενού και να αυξήσετε την παραγωγής του. Ολα αυτά κάνουν το πρόγραμμα μια ισορροπημένη παραγωγή ανάμεσα σε shoot'em up και στρατηγικά. Τα γραφικά είναι filled vector αλλά πολύ γρήγορα ακόμα και σε μια κοινή Amiga 500 παρόλο που υπάρχουν πάνω από 1500 αντικείμενα καθ'όλη την διάρκεια του παιχνιδιού αλλά στην A1200 πραγματικά απογειώνεται.



SUBWARS 2050

PC

Όπως αφήνει να φανεί και ο τίτλος του υπάρχουν διάφορα σενάρια όπου πρέπει να νικήσετε τους αντιπάλους σας πάνω και κάτω από την θάλασσα. Στην αρχή θα δείτε ότι το υποβρύχιο σας συμπεριφέρεται σαν αεροπλάνο -ναι, είναι παιχνίδι της Microprose! γιατί είναι πολύ ευέλικτο. Μην ξεχνάτε όμως ότι βρισκόμαστε στο

2050 και η τεχνολογία κάνει θαύματα. Μερικές αποστολές ενδεικτικά περιλαμβάνουν: να παγιδέψετε τους εχθρούς σας, να συνοδέψετε/υπερασπιστείτε τις δυνάμεις σας που ταξιδεύουν από την μία βάση στην άλλη, να αποφύγετε να σας συλλάβουν τα εχθρικά sonar κλπ. Ολα αυτά γίνονται μέσα σε καταπληκτικό γραφικό περιβάλλον όπου ο ωκεανός απεικονίζεται στην πλήρη δόξα του. Ειδικές τεχνικές gourad shading έχουν χρησιμοποιηθεί για να ενδυναμώσουν το οπτικό αποτέλεσμα. Φυσικά η λεπτομέρεια στα γραφικά στους συμβατούς σημαίνει ελάττωση της ταχύτητας και γι'αυτό υπάρχει επιλογή που να μειώνει την λεπτομέρεια στην οθόνη. Το



μεγαλύτερο μέρος της δράσης το βλέπετε από οπτική πρώτου προσώπου καθώς βρίσκεστε μπροστά από το κόκπιτ χρησιμοποιώντας τα διάφορα όργανα. Φαίνεται πρωτοποριακό αλλά δεν είναι τόσο καλό όσο το Silent Service 2.





VIRUS ALERT

AMIGA



H Renegade αντιπνίθεται και στο τελευταίο της παιχνίδι πρωταγωνιστεί ένα ρομπότ με το όνομα DAVE. Το σενάριο είναι κάπως περίεργο: φαίνεται ότι κάποιος έχει 6 παιχνίδια τα οποία έχουν κολλήσει κάποιον ιό! Κάθε ένα από αυτά τα παιχνίδια αποτελεί και ένα επίπεδο του Virus Alert και μάλιστα διαφορετικού είδους: platform, adventure, αθλητικά, εξομοιωτής, shoot'em up και καρτιά. Ο Dave κατασκευάστηκε για να είναι αυτό ακριβώς που θέλει ο τίτλος του παιχνιδιού, ένας καταστροφένς ιών. Πρέπει να μπει μέσα στα

παιχνίδια, να εντοπίσει και να καταστρέψει τους ιούς. Στο platform επίπεδο πρέπει να ανεβοκατεβαίνετε σκάλες και ράμπες, στο αθλητικό level σας κυνηγούν ποδοσφαιριστές (!), στο shoot'em up πρέπει να πυροβολείτε κυριολεκτικά ό,τι κινείται, στον εξομοιωτή τρέχετε εναντίον τίσων αυτοκινήτων. Οι παγίδες που θα συναντήσετε



στον δρόμο σας είναι δεκάδες αλλά ακόμα περισσότερα είναι τα χρήσιμα bonus (πύραυλοι, όπλα κλπ). Ένα από τα καλύτερα επίπεδα είναι εκείνο που εί-

ναι φτιαγμένο σαν ένας λαβύρινθος από κτίρια όπου ο τελικός κακός δεν είναι άλλος από τον King Kong!!! Στα γραφικά έχει χρησιμοποιηθεί 3D τεχνική με σπέσιαλ εφφέ σκίασης που κατασκεύασε η προγραμματιστική ομάδα Grafgold. Υπάρχει και ένα περίεργο αλλά διασκεδαστικό two player mode στο παιχνίδι όπου ο ένας παί-



κτης κανεί τον Dave στην οθόνη και ο άλλος πυροβολεί γυρίζοντας μόνο το κεφάλι του ρομπότ προς κάθε κατεύθυνση. Κυκλοφορεί μέσα στην Άνοιξη.

RED GHOST

Amiga 1200/PC

Η Empire μας έχει έταιμα για το καλακαίρι έναν εξομοιωτή στρατιωτικής στρατηγικής με την συνεργασία της προγραμματιστικής ομάδας MAELSTROM. Αν δεν σας λέει τίποτα το όνομα Maelstrom απλά θυμηθείτε τα MidWinter και Flames of Freedom. Τα πρόγραμμα αυτό αν και είναι στα ίδια στυλ με τα δύο προηγούμενα είναι βαθύτερα σε υπόθεση και καλύτερα σε γραφικό. Η απτική μπαρεί αρχικά να μαιόζει με ένα μείγμα από πολύγωνα και 3D γραφικά αλλά πραχωρόει ένα θήμα παραπέρα χρησιμαπαιώντας πολλούς ψευδα-αλγόριθμους ώστε να σχεδιάσουν ένα τοπία που να πλησιζει κόπως αυτό του Commanche Overkill. Τα κεντρικό σημεία του παιχνιδιού κινείται πάνω σε μια ειδική στρατιωτική ομάδα, την Red Ghost, που είχε συσταθεί στην Ρωσία πριν από



80 χρόνια. Επειδή η ομάδα αυτή είναι υπέρ-μυστική υπάρχουν περιορισμένες πηγές υλικού παλέμου στην αρχή. Υπάρχουν 16 χαρακτήρες από δυνάμεις από όλα τον κόσμο που συγκροτούν μια ομάδα που θα τα βόλει με την Red Ghost. Τα πρόγραμμα είναι δύσκαλο στην αρχή αλλά όποιος είναι εξαικιωμένος με παιχνίδια της Maelstrom θα βρουν έναν στρατηγικό παρόδεσσα.

ΑΙΓΑΛΕΩ

CONSOLE CLUB

ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308 ΚΑΙ ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6Α ΑΙΓΑΛΕΩ
ΤΗΛ.: 5310.330 – 9594.100

**Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΚΑΣΕΤΩΝ ΣΤΗΝ ΔΥΤΙΚΗ ΑΤΤΙΚΗ
ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΩΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 400 ΤΙΤΛΟΙ**

5 ΤΡΟΠΟΙ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ:

ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ: ΔΙΝΕΤΕ ΤΗ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΚΑΣΣΕΤΑ Η ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΓΙΑ ΑΛΛΕΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΕΣ Η ΓΙΑ ΝΑ ΜΕΙΩΣΕΤΕ ΤΗΝ ΤΙΜΗ ΤΗΣ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑΣ.

ΑΓΟΡΑΣΤΕ : ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΩΣ.

ΠΩΛΗΣΤΕ : ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΣΑΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΣΑΣ.

CLUBING : ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΩΝ ΚΑΙ ΚΑΣΣΕΤΩΝ ΓΙΑ ΤΑ ΜΕΛΗ.

ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΕΣΕΙΣ: ΠΕΣΤΕ ΜΑΣ ΜΕ ΠΟΙΟ ΤΡΟΠΟ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΟΥΜΕ ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ ΘΑ ΒΡΟΥΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ.

ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ
ΟΛΕΣ ΟΙ
ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
ΣΕ ΤΙΜΕΣ
ΕΚΠΛΗΞΗ

AMIGA
CLUB

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

NBA JAM

ALLADIN

MORTAL COMBAT

ART OF FIGHTING

STREETFIGHTER 2 TURBO

NINJA TURTLES TOURNAMENT

BATTLE MASTER

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOUR

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

FIFA

SENSIBLE SOCCER

VIRTUAL SOCCER

SONIC 2

STRIKER

NBA SHOWDOWN

BULLS VERSUS BLAZERS

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

- SNP REPROGRAM PAD - JOYPAD προγραμματιζόμενο
- CAPCOM POWER STICK FIGHTER INFRARED Ασύρματο Joystick
- ACTION REPLAY
- PROGRAMMABLE UNIVERSAL ADAPTOR
- ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΩΔΙΑ για οποιαδήποτε σύνδεση

ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΤΗΝ
AMIGA ΣΑΣ ΜΕ
ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ
ΚΟΝΣΟΛΑ
Ή ΤΟ ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΟ

ΑΝΟΙΧΤΑ 7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 11:00 - 2:00 & 5:30 - 9:00
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



DAVID PLEASANTS

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΤΗΣ COMMODORE ΑΓΓΛΙΑΣ

ΤΟΥ DEREK DELA FUENTE

Η Commodore έχει περάσει από πολλές αλλαγές τον τελευταίο καιρό τόσο σε επίπεδο hardware όσο και σε προσωπικό. Η μάχη το καλοκαίρι που έρχεται θα είναι ανάμεσα σε όλες τις κύριες μηχανές. Με τις Amiga 1200 και CD 32 να προηγούνται ήδη των ανταγωνιστών τους ήρθα σε επαφή με τον κ. Pleasance για να τον ρωτήσω αν η Commodore θα ήθελε ή θα μπορούσε να πρωταγωνιστήσει. Με τα περισσότερα παρακλάδια της εταιρίας στην Ευρώπη να κλείνουν ή να μην υπάρχουν το τμήμα της Αγγλίας επιβλέπει 26 παρακλάδια στην Ευρώπη. Μερικές περιοχές όπως η Σκανδιναβία αντί να υπάρχει ένα παρακλάδι για κάθε χώρα υπάρχει ένα για όλες. Ένα πρόσφατο στοιχείο που μου δόθηκε πρόσφατα από το περιοδικό Dator σχετικά με τις πωλήσεις για τις Amiga CD 32 είναι 4 με 5 χιλιάδες κομμάτια μόνο για την Σουηδία. Συνήθως πολλαπλασιάζουν αυτούς τους αριθμούς επί 8 για να έχουν μια σχετική σύγκριση με το τί γίνεται στην Αγγλία.

Αφού έριξε μια ματιά στις ερωτήσεις που ακολουθούν ο κ. Pleasants πίστευε ότι ήμουν πολύ αρνητικός, αλλά αφού ήμουν ήδη χρήστης του μηχανήματός τους και το είχα αγοράσει ένοιωθα ότι η Commodore έπρεπε να απαντήσει ανοιχτά. Είναι στην κρίση σας αν αυτό έκανε τελικά!!!

Ένα στοιχείο που αξίζει να αναφερθεί είναι ότι η Commodore στην Ευρώπη έχει θγει εντελώς από την αγορά των συμβατών και έχει ρίξει τις προσπάθειές της αποκλειστικά στην Amiga.

ΣΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΧΩΡΕΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ ΚΑΘΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΝΑ ΔΟΥΝ ΠΟΣΟ ΚΑΛΑ ΤΟ CD 32 ΘΑ ΠΑΕΙ;

Πιστεύω πως έτσι είναι τα πράγματα στις περισσότερες χώρες. Φανερά το software οδηγεί το hardware. Το ατυχές γεγονός είναι, ότι δεν έχουν κυκλοφορήσει ακόμα πολλά ποιοτικά παιχνίδια για το CD 32 και το πρώτο που περιμένουμε είναι το Microcosm. Προϊόντα του σωστού τύπου δεν θα δείτε στην αγορά μέχρι ίσως τον Σεπτέμβριο. Και αυτό είναι μάλλον καλό για μας... αφού το CD 32 είναι το μόνο μηχάνημα που παράγεται με τέτοιους ρυθμούς. Το 3DO ήταν μια αποτυχία στις ΗΠΑ. Εμφανίσαμε το CD 32 στο τελευταίο CES και είχαμε ένα σωρό καλές κριτικές από τον τύπο, ένας λόγος γι' αυτό ήταν η απομυθοποίηση του 3DO.

ΜΕΧΡΙ ΣΤΙΓΜΗΣ ΕΧΟΥΝ ΟΙ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΤΟΥ AMIGA CD 32 ΦΤΑΣΕΙ ΤΙΣ ΠΡΟΣΔΟΚΙΕΣ ΣΑΣ ΚΑΙ ΑΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΔΩΣΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΝΟΥΜΕΡΟ;

Οχι δεν έχουν φτάσει μέχρι στιγμής. Ολόκληρη η αγορά κονσολών, και αυτό το μηχάνημα έχει τοποθετηθεί σαν κονσόλα, είναι σημαντικά κατώτερη από τις προσδοκίες όλων. Η SEGA και η Nintendo μιλάνε για αριθμούς πτώσης μέχρι και 40%. Αν και τα δικά μας συνολικά νούμερα δεν είναι αυτά που περιμέναμε είμαστε ευχαριστημένοι που διαθέτουμε το

best selling CD μηχάνημα αφού ξεπεράσαμε σε πωλήσεις το SEGA CD και το CD-i της Philips με αρκετά μεγάλη διαφορά. Αν κοιτάξετε τα στατιστικά της Αγγλίας θα δείτε ότι προηγούμαστε κατά 38% των πωλήσεων software που είναι εντυπωσιακό αν σκεφτείς ότι αρχίσαμε να παραδίδουμε μόλις τον περασμένο Οκτώβριο. Κανονικά θα ήμουν σε θέση να σας δώσω ακριβή στοιχεία για το πόσα μηχανήματα πουλήθηκαν αλλά βρισκόμαστε σε σημείο ανασυγκρότησης παγκοσμίως και οι σύμβουλοί μας με ενημέρωσαν ότι δεν είναι προς όφελός μας να δώσουμε αριθμούς. Στην Γαλλία όμως οι ευσίωνες προβλέψεις μας ξεπεράστηκαν. Η Γαλλία ποτε δεν ήταν ισχυρή αγορά για την Commodore αλλά είχαμε επιτυχία στο τέλος του '93 και ακόμα πιο πολύ τον περασμένο Ιανουάριο ειδικά για την 1200 και περιμένουμε ότι έτσι θα πάνε τα πράγματα για ολόκληρο το '94.

ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΤΟ ΑΡΝΗΘΩ ΑΥΤΟ ΑΛΛΑ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΑΓΟΡΑΣΕΙ ΗΔΗ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΝΙΩΘΟΥΝ ΚΑΠΩΣ ΕΓΚΑΤΕΛΕΙΜΕΝΟΙ, ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΠΡΩΤΑ ΑΠ'ΟΛΑ ΠΩΣ ΠΙΘΕΤΕ ΤΙΣ ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΝ ΕΧΕΤΕ ΤΟΝ ΤΕΛΙΚΟ ΛΟΓΟ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΠΡΟΙΟΝ - ΠΟΙΟΤΗΤΑ/ΤΙΜΗ ΚΛΠ. ΣΧΕΔΟΝ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕΧΡΙ

ΣΤΙΓΜΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΕΣ ΜΕΤΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΑ Ή ΕΧΟΥΝ ΠΡΟΣΤΕΘΕΙ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΠΟΣΟΣΤΟ. ΕΤΣΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΑΠΟ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΝΟΝΤΑΙ ΣΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ. ΟΙ ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΑΠΑΝΤΟΥΝ ΟΤΙ ΕΣΕΙΣ ΤΟΥΣ ΠΙΕΣΑΤΕ ΠΡΟΣ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ!

Μήπως αυτή είναι απλώς η δική σας άποψη!

**ΟΧΙ ΕΙΜΑΙ ΚΑΙ ΕΓΩ ΧΡΗΣΤΗΣ/
ΑΓΟΡΑΣΤΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ ΣΑΣ!**

Λέτε ότι υπάρχουν πολλοί άνθρωποι εκεί έξω απογοητευμένοι αλλά πώς το ξέρετε αυτό! Τί έρευνα έχετε κάνει; Σχετικά με την ποιότητα του τελικού προϊόντος δεν έχουμε λόγο. Προσπαθούμε από την άλλη όμως να πετύχουμε την παραγωγή προϊόντων με λογικές τιμές. Προτείνουμε ότι τα περισσότερα CD παιχνίδια δεν θα έπρεπε να πωλούνται πάνω από 29.99 λίρες (12.000 δρχ περίπου). Είναι μια τιμή περίπου στο 60% της αντίστοιχης των cartridges. Στο θέμα της ποιότητας τώρα βέβαια και πιέσαμε τα πράγματα. Ομως αν από τον Ιούνιο του '93 που παραδώσαμε τα πρώτα μηχανήματα οι εταιρίες περίμεναν περίπου 18 μήνες για κάτι ποιοτικό δεν θα υπήρχαν τίτλοι μέχρι τα Χριστούγεννα του '94. Πιστεύω ότι τώρα θα δούμε παιχνίδια από τον Σεπτέμβριο κιόλας που θα χρησιμοποιούν όλες τις δυνατότητες του μηχανήματος.

ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΣΑΝ ΤΟ SEVEN GATES OF JAMBALA ΠΟΥ ΉΤΑΝ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΤΡΙΟ ΟΤΑΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ ΠΡΙΝ 3 ΧΡΟΝΙΑ ΤΩΡΑ ΣΤΟ CD 32 ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΑ ΑΠΑΙΣΙΟΙ!

Δεν ελέγχω αυτά που ανακυκλώνονται. Δεν υποστηρίζουμε αυτά τα προϊόντα και όπως και να το κάνουμε είναι απλώς η άποψή σας. Είναι όπως η μουσική μπορεί σε κάποιον να αρέσει και κάποιος άλλος να την σιχαίνεται. Αν υπάρχει ένα παιχνίδι που ήταν καλό πριν από 5 χρόνια δεν υπάρχει λόγος να μην είναι καλό και σήμερα.

ΕΧΩ ΦΙΛΟΥΣ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ ΠΟΥ ΔΙΕΥΘΥΝΟΥΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΔΙΚΑΙΟΛΟΓΗΣΟΥΝ ΤΙΣ ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ ΜΟΥ.

Πάλι είναι θέμα διαδικασίας. Αν μιλήσεις στους κατασκευαστές παιχνιδιών θα σου πουν ότι για να φτιάξεις ένα παιχνίδι για δισκέτες χρειάζεσαι 9 μήνες αλλά σε CD ο χρόνος διπλασιάζεται. Επρεπε επίσης να κρατήσουμε το μηχανήμα μυστικό για οικονομικούς λόγους. Το παραδώσαμε σε ελάχιστο αριθμό ανθρώπων για να γράψουν για μας. Το αποτέλεσμα αυτής της μυστικότητας ήταν να μην έχουμε πολλούς κατασκευαστές software να γράφουν αμέσως για μας. Αυτό το πρόβλημα εντάθηκε με την δημοσίευση μερικών άσχημων οικονομικών προβλέψεων. Αν εξετάσετε έναν έναν τους κατασκευαστές θα δείτε ότι θα σας πουν πως φτιάχνουν παιχνίδια για όλα τα φορμάτ: 3DO, Jaguar, Saturn κλπ. Αλήθεια είναι πως δεν έχουν αρχίσει ακόμα να σχεδιάζουν παιχνίδια γι'αυτά τα μηχανήματα αν δεν έχουν πληρωθεί ένα σωρό χρήματα. Αυτό που θέλω να πω είναι ότι τελικά πολλοί κατασκευαστές που είπαν ότι έφτιαχναν παιχνίδια για μας είτε



δεν είχαν ξεκινήσει ακόμα ή καθυστέρησαν. Πάντως μέχρι τα Χριστούγεννα είχαμε περισσότερα παιχνίδια στην αγορά για το Amiga CD32 από,τι η SEGA στο CD της που υπήρχε ήδη εδώ και έναν χρόνο.

ΜΕΡΙΚΟΙ ΠΡΩΙΜΟΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΕΧΟΥΝ ΠΕΙ ΟΤΙ ΕΙΧΑΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΝΑ ΠΑΡΟΥΝ "KITS" ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΤΕ ΚΑΙ ΜΙΑ ΕΤΑΙΡΙΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΠΕΡΙΠΟΥ 3 ΜΗΝΕΣ;

Θέλω να πω ότι αυτό είναι ένα από τα πιο παράξενα πράγματα που άκουσα ποτέ. Υπάρχει μια ασάφεια για το αν μερικοί είναι πραγματικοί κατασκευαστές ή όχι. Εχουμε ένα πρόγραμμα υποστήριξης κατασκευαστών που είναι πολύ δυνατό. Είχαμε μέχρι και δικούς μας ανθρώπους να ετοιμάζουν δισκέτες μέχρι τις 12 το βράδυ μόνο και μόνο για να βοηθήσουμε τους κατασκευαστές software. Πιστεύω ότι η υποστήριξή μας δεν έχει όμοιό της. Είχαμε άτομα από την Αμερική που πήγαιναν σε όλους αυτούς τους κατασκευαστές για να τους δώσουν τις συμβουλές των ειδικών. Αυτά τα development kit στα οποία αναφέραστε δεν είναι τίποτα περισσότερο από μία Amiga με ένα AGA chipset (1200) και έναν SCSI με σκληρό δίσκο με ένα Giga αποθηκευτικό χώρο.

ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΜΠΟΡΕΙ Η COMMODORE ΝΑ ΣΠΡΩΞΕΙ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ Ή Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΕΞΑΡΤΑΤΑΙ ΟΧΙ ΤΟΣΟ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟ ΤΟΥ HARDWARE ΑΛΛΑ Η ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΟΥ SOFTWARE;

Δεν είναι μόνο αυτό. Περνάμε μια περίοδο προσαρμογής. Υπάρχουν περίπου πάνω από 50 τίτλοι διαθέσιμοι χωρίς να συμπεριλάβουμε αυτούς του CDTV και υπάρχουν ακόμα πολλοί σε επικείμενη κυκλοφορία. Σε κατασκευή βρίσκονται περισσότεροι των 200 τίτλων, ένας αριθμός που αυξάνεται καθημερινά. Σε σχέση με την αγορά/διαφήμιση είμαστε σχετικά επιθετικοί - τηλεόραση, περιοδικά, αφίσες, αυτά μπορούμε να κάνουμε. Αυτό που είναι πραγματικά εντυπωσιακό είναι ότι η ίδια η SEGA είναι κατασκευαστής παιχνιδιών με εκπληκτικές πηγές προγραμμάτων και το ποσοστό τους στην αγορά των CD είναι μηδαμινό σε σύγκριση με μας. Εμείς δεν κατασκευάζουμε software άρα πείτε μου εσείς ποιός κάνει την καλύτερη δουλειά.

ΑΥΤΟΙ ΠΟΥ ΗΔΗ ΕΧΟΥΝ ΑΠΟΚΤΗΣΕΙ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΣΑΣ "ΦΩΝΑΖΟΥΝ" ΓΙΑ KEYBOARD ΚΑΙ ΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ A1200 ΓΙΑ ΕΝΑ CD DRIVE ΠΟΥ ΑΝ ΔΕΝ ΤΑ ΠΑΡΟΥΝ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΘΑ ΧΑΣΟΥΝ ΤΗΝ ΠΙΣΤΗ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ COMMODORE.

Εψαξα το θέμα και πρέπει να πω ότι η A1200 είχε κάποια μικροπροβλήματα τεχνικής άποψης σε σχέση με τα περιφερειακά της. Το CD 32 έχει ένα επανασχεδιασμένο PCB που δεν είναι το ίδιο με της 1200. Για να μην μπω σε λεπτομέρειες μπορώ να πω ότι το CD ROM drive της 1200 δεν μπορεί να επιτρέψει την εμφάνιση ενός FMV συστήματος προς

το παρόν. Και επειδή δεν υπάρχει αυτή η δυνατότητα δεν υπάρχει νόημα για κυκλοφορία ενός τέτοιου CD από εμπορικής άποψης. Αυτό που ελπίζουμε είναι ότι κάποιος θα καταφέρει να συνδέσει το CD 32 όπως είναι πάνω στην 1200.

ΜΕ ΕΝΑ CD ΓΙΑ ΤΗΝ 1200 ΘΑ ΕΧΟΥΜΕ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΑ ΔΥΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ;

Το τελικό πρόβλημα είναι το κόστος ενός εξωτερικού CD ROM που δεν θα είναι πολύ μικρότερο από αυτό του τελειωμένου προϊόντος (του CD32 δηλαδή). Αν ακόμα δεν υποστηρίζει FMV τότε καλύτερα να αγοράσει κανείς το CD32. Η δική μου συμβολή είναι να αγοράσει κάποιος ένα CD32 και να το ευχαριστηθεί γι' αυτό που είναι και να περιμένει για την σύνδεση με την 1200 που αναμένεται από στιγμή σε στιγμή και με μικρό κόστος. Σε ό,τι αφορά το keyboard η μόνη περίπτωση είναι ότι παρόλο που το περιφερειακό έχει σχεδιαστεί ήδη προσέξαμε να μην χαλάσουμε την αγορά της 1200 που πάει καλά. Παρά ταύτα θα είμαστε έτοιμοι να το κυκλοφορήσουμε τον Σεπτέμβριο.

ΑΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΑΔΥΝΑΜΟ ΣΗΜΕΙΟ ΣΤΟ CD32 ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΗ ΤΟΥ ΔΥΝΑΜΗ - ΞΕΡΕΤΕ ΓΙΑΤΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ Ο 68EC020 ΑΝΤΙ ΤΟΥ 68020 ΜΕ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ; ΠΟΙΕΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΘΑ ΕΧΕΙ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ; ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ ΆΛΛΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΜΕ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ ΚΛΠ;

Ηταν θέμα κόστους...

ΝΑΙ ΑΛΛΑ ΜΙΛΑΤΕ ΓΙΑ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΜΟΝΟ ΜΕΡΙΚΑ ΔΟΛΛΑΡΙΑ! ΜΕ ΤΟΝ 68020 ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΒΕΤΕ ΚΑΙ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΟΠΩΣ ΤΟ DOOM ΑΛΛΑ ΤΩΡΑ ΑΥΤΟΠΕΡΙΟΡΙΣΤΗΚΑΤΕ!!!

Αυτό δεν αληθεύει. Απλά δεν είναι σωστό. Δεν ξέρω από πού πήρατε τις πληροφορίες σας...

ΑΠΟ ΕΝΑΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ! ΕΙΝΑΙ ΓΕΓΟΝΟΣ



ΟΤΙ ΤΟ DOOM ΣΤΟ CD32 ΘΑ ΗΤΑΝ ΠΕΡΙΠΟΥ 10 ΦΟΡΕΣ ΠΙΟ ΑΡΓΟ, ΜΕ ΕΝΑΝ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΘΑ ΓΙΝΟΝΤΑΝ ΠΟΛΥ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ!

Το CD32 έχει ένα Chunky to Planar convertor chip πράγμα που σημαίνει ότι μπορεί να διαχειριστεί τα pixels με τον ίδιο τρόπο που τα διαχειρίζεται ένα PC. Ετσι όλα τα γραφικά που εμφανίζονται σε PC μπορούν να μετατραπούν κατευθείαν. Αρα δεν υπάρχει τρόπος να μου πείτε ότι δεν τρέχει το ίδιο καλά όσο και σε ένα PC! Αυτά που λέτε δεν είναι αλήθεια.

ΑΛΛΑ ΠΑΛΙ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΑΡΓΟ ΚΑΙ ΤΟ PC ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ 4 ΜΒΥΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ!

Ναι αλλά ένα PC είναι ένα πολύ ακριβό μηχάνημα. Η τιμή κόστους ενός 68020 chip μπορεί να μην είναι μεγάλη αλλά μόλις συνδιαστεί με αυτήν του μηχανήματος την ανεβάζει δραματικά. Ενα άλλο στοιχείο που δεν λάβατε καθόλου υπόψη σας είναι ότι το CD 32 έχει ένα διπλοχρονιζόμενο CD drive και με 300 Kbytes το δευτερόλεπτο μπορεί να ξεπεράσει κάθε παλιό συμβατό σε επίπεδο γραφικών. Η μεταφορά δεδομένων είναι αλάνθαστη και συνεχής.

ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΜΑΣΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΘΕΤΙΚΟΙ ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΚΑΛΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ '94. ΘΑ ΣΠΟΝΣΟΝΑΡΕΤΕ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΚΑΙ ΠΟΤΕ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΤΟ REVEL ASSAULT ΚΑΙ ΤΟ ΑΚΙΡΑ;

Για το Rebel Assault δεν γνωρίζω τίποτα. Για το Akira συζητάμε αυτή την στιγμή με την ICE και πρέπει να περιμένουμε. Πιστεύουμε ότι αυτό μπορεί να είναι ένα πολύ δυνατό προϊόν αλλά δεν δεσμευόμαστε κιόλας. Πολύς κόσμος μιλάει για το Microcosm. Είναι τόσο δυνατό, είναι αυτό που θέλει ο κόσμος; Πιστεύω πως ναι αλλά αυτή είναι μόνο η προσωπική μου άποψη.

Ενας λόγος για τον οποίο το Microcosm άργησε τόσο πολύ να γίνει πραγματικότητα ήταν ότι πρόσθεταν συνεχώς gameplay πάνω του. Για να είμαστε ειλικρινείς οι προγραμματιστές ψεύδονται για τις τελικές ημερομηνίες. Ίσως πάλι δεν λένε ψέματα αλλά είναι υπεραισιόδοξοι και λένε πράγματα που ο κόσμος θέλει να ακούει.

NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

N.C.C.

386SX/40 1Mb112000
 386 DX /40 1Mb124000
 486DX/40 4Mb 2LOCAL245000
 486DX/50 4Mb 2LOCAL274000
 486DX2/66 4Mb 2LOCAL305000
 VGA MONO card 1024 x 768 1fd 31/2 Keyboard 101
 2 serial 1 parallel 1 Game port Πολλά Games δωρο

DATA CARRIER

386SX/33115000
 386DX/40130000
 486DX/33270000
 486DX/50330000
 SVGA MONO card 1024x768 1fd 5 1/4
 keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port
 ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ

ICE XQ SERIES

386SX/40 2Mb129000
 386 DX /40 4Mb169000
 486DX/40 4Mb 2LOCAL249000
 486DX/50 4Mb 2LOCAL278000
 486DX2/66 4Mb 2LOCAL309000
 SVGA CARD 1MB TRUE COLOR 1FD 3 1/2
 DR DOS 6.0
 keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port mouse
 ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ

ΓΙΑ SVGA HANTAREX SE LOW RAD +54000
 FD 5 1/4+14000

PRINTERS

CITIZEN - EPSON - PANASONIC - STAR

UPGRADE

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ
 ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

CD ROM

CD PANASONIC DOUBLE SPEED69500
 CD MITSUMI ME CONTROLLER49000
 ΔΙΣΚΟΙ CDΑΠΟ 6000

NEO - GEO109000

ATARI

FALCON 0.30.....CALL

AMIGA

A-500CALL
 A-500 +CALL
 A-600CALL
 A-1200106000
 A-2000130000
 A-4000CALL
 CD 32106000
 CDTV COMMODORE94000
 MONITOR 1084S65000
 PHILIPS 8832560000
 FD 31/219000
 EXP.MEMORY 512KB9900

HARD DISKS

HD 80MB45000
 HD 120MB55000
 HD 170MB62000
 HD 260MB72000
 HD 340MB89000

CO PROESSOR

287CALL
 387-SX25CALL
 387-DX4014000

MUSIC CARD

SOUNDBLASTER 228000
 SOUND MACHINE & HXEIA27000
 SOUNDBLASTER PRO
 (STANDARD-BASIC)42000
 M.M. UPGRADE KIT
 CD.ROM.S.B.PRO 7 DISK159000
 SOUND BOOMER14900

**ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ
 ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΩΝ
 ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!**

SERVICE H/Y

ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ
 ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE *

A-50049000	ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ30000	ATARI 1040 STE70000
A-60050000	286-386CALL	ATARI SM 12525000
A-200095000	DRIVE AMIGA-ATARI15000	GAME BOY13000
6128 GREEN20000	ΜΝΗΜΗ AMIGA 512K6000	ATARI LYNX24000
6128 COLOR40000	CATRIDGE ΑΠΟ3500	ATARI SC 124 COLOR55000
EURO PC 130000	ATARI 520 STFM45000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB35000
1512/1640 ΑΠΟ35000	ATARI 520 STE55000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB18500
HYUNDAI 16V45000	ATARI 1040 STFM65000	

* ΤΙΜΕΣ ΜΕ ΦΠΑ

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

ΕΚΠΤΩΣΗ ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ PC 15%

Π.ΡΑΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53

**ΤΗΛ. 4951816 4965511
 FAX. 4951816**

Ο Θειος Τακης ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ



το πρώτο πρόγραμμα της συναρπαστικής σειράς "Η εξέλιξη της Ζωής"
Η ΖΩΗ ΠΡΙΝ ΤΟΝ ΑΝΘΡΩΠΟ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΜΑΝΟΥ

Πριν από κανά μήνα περίπου είχαμε την τύχη να έχουμε στα χέρια μας ένα από τα ελάχιστα εκπαιδευτικά προγράμματα που περνούν το μέτριο και ειδικά κατασκευασμένο για PC. Και η τύχη αυτή είναι διπλή αφού το πρόγραμμα είναι ελληνικό! Μπορεί ο προγραμματισμός να μην είναι τέλειος όμως έχει συνδιάσει τις πληροφορίες που χρειάζεται κάποιος με εικόνα και μερικές φορές ακόμα και κίνηση πράγμα που στο PC δεν είναι και εύκολη υπόθεση.

Βέβαια για να τρέξετε το παιχνίδι αυτό πρέπει να έχετε οπωσδήποτε σκληρό δίσκο. Ερχεται σε δύο δισκέτες 1.44 και το install είναι μια απλή υπόθεση αν διαθέτετε μερικά Mbytes χώρου ελεύθερα στον σκληρό σας.

Το πρόγραμμα χωρίζεται σε τρία τμήματα: Την ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ που είναι το κύριο τμήμα του προγράμματος και ξεκινάτε την ιστορία της Γης κυριολεκτικά από το μηδέν, τις ΑΣΚΗΣΕΙΣ όπου το πρόγραμμα σας κάνει ερωτήσεις για θέματα που αναφέρονταν μέσα στο πρόγραμμα αλλά και σε θέματα που δεν υπάρχουν σ' αυτό ώστε να σας αναγκάσει να ψάξετε και σε άλλες πηγές. Είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για να μάθεις και να επαληθεύσεις ό,τι έμαθες. Τέλος υπάρχει και η επιλογή ΒΟΗΘΕΙΑ όπου παίρνεις πληροφορίες για τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται τα διάφορα μενού σαν ένα ηλεκτρονικό manual.

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

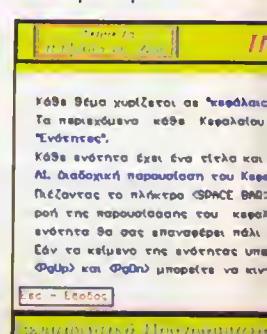
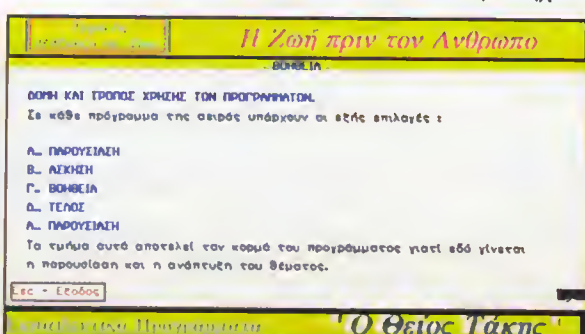
Η γνώση είναι πάντοτε γνώση είτε την παίρνεις με ένα ξερό κείμενο από ένα βιβλίο είτε από έναν υπολογιστή. Όμως σε αυτό το πρόγραμμα και με την προϋπόθεση ότι έχετε VGA βλέπετε τα διάφορα όντα και τις καταστάσεις στις οποίες έζησαν έστω και με μία εικόνα. Μερικές φορές υπάρχει και κίνηση - δεν είναι ακριβώς animation αλλά εναλλαγή εικόνων- που είναι εντυπωσιακή για τα επίπεδα τουλάχιστον των ελληνικών προγραμμάτων. Μερικά από τα θέματα τα οποία καλύπτονται αναλυτικά είναι:

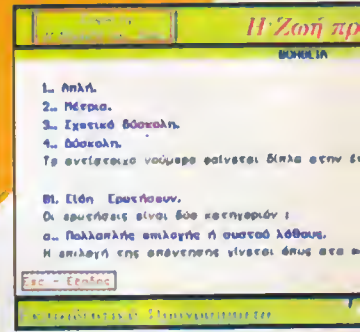
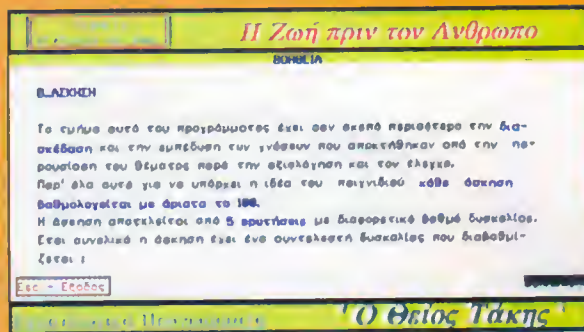
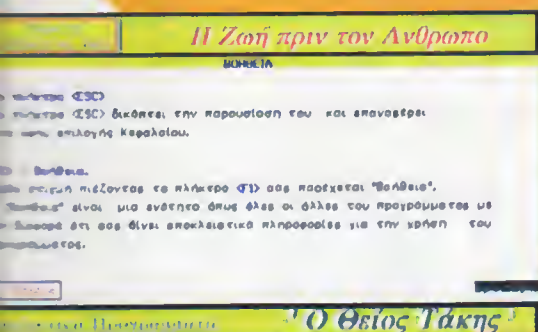
ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΖΩΗΣ
ΑΠΟ ΤΑ ΨΑΡΙΑ ΣΤΑ ΘΗΛΑΣΤΙΚΑ
Η ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΘΗΛΑΣΤΙΚΩΝ
ΟΙ ΠΗΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ
Η ΓΕΩΛΟΓΙΚΗ ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ,

τίτλοι που αναλύονται ύστερα σε περισσότερα θέματα.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το πρόγραμμα σε μερικές στιγμές εντυπωσιάζει. Οι τίτλοι του όταν επιλέγετε να δείτε κάποιο θέμα ακούγονται μέσα από το μεγαφωνάκι του PC με απόλυτα τέλεια ψηφιοποιημένα γυναικεία φωνή αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει μουσική ούτε εκμεταλλεύεται κάποια κάρτα ήχου ούτε ακόμα την Ad



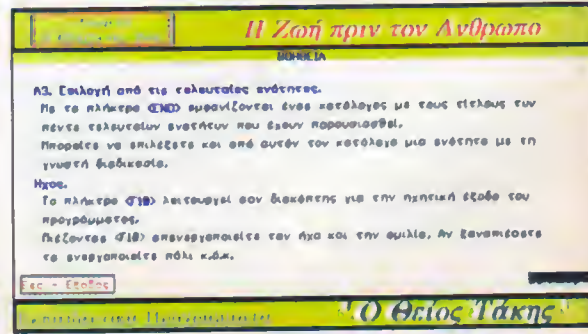
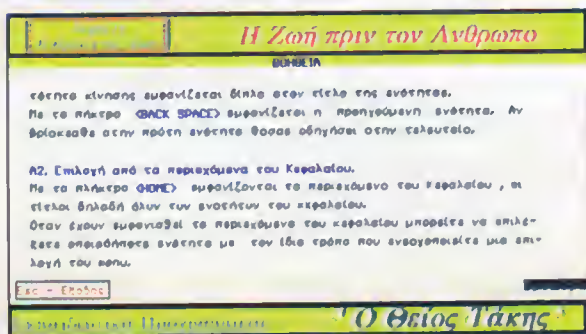
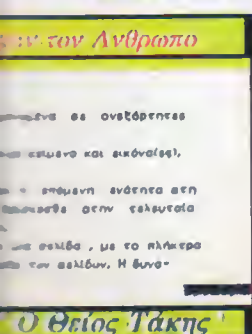
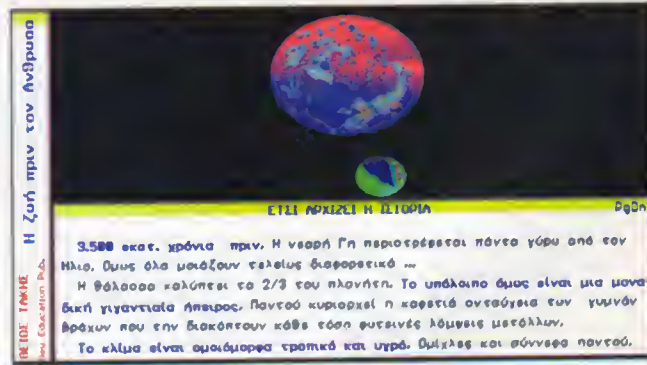
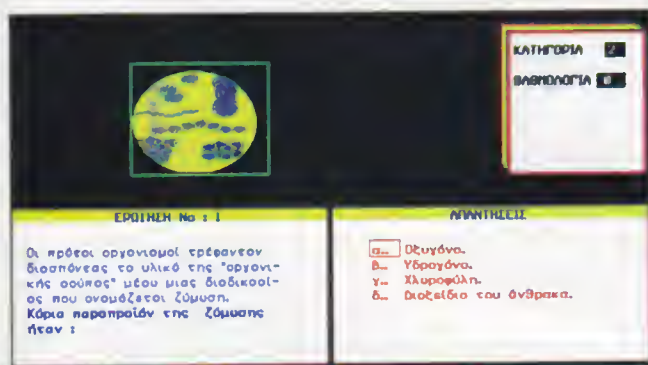


Lib. Ομως είναι πολύ γρήγορο όταν αλλάζετε κάποιο εντολή και τα περισσότερα θέματα χρησιμοποιούν 256 χρώματα αν και υπάρχουν οθόνες με 16 και την κανονική ανάλυση της κάρτας σας. Δεν χρησιμοποιεί mouse αλλά μόνο κίνηση πά-νω στα μενού με τους κέρσορες και αυτό τελικά είναι πολύ βολικό με τον τρόπο που είναι δομημένο.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΥΝΑΜΗ

Αν και ελληνική παραγωγή δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από ξένες παραγωγές. Θυμάστε το Space Discovery που είχαμε παρουσιάσει πριν από μερικά τεύχη και ερχόταν απο την Αμερική. Το ελληνικό πρόγραμμα που παρουσιάζουμε εδώ είναι στα ίδια επίπεδα αν όχι καλύτερο. Είναι ένα πρόγραμ-μα που με τον τρόπο που είναι κατασκευασμένο δεν χρειά-ζεται πολλές επεξηγήσεις και manual να το συνοδεύουν α-φού οποιοδήποτε παιδάκι που ξέρει να διαβάζει μπορεί να το χρησιμοποιήσει πολύ απλά. Δεν λέμε ότι αποτελεί ολό-κληρη εγκυκλοπαίδεια αλλά για τον τομέα με τον οποίο α-σχολείται καλύπτει πολλά θέματα όχι μόνο για τους μικρους αλλά και για τους μεγάλους που έχουν κάποια κενά.

Το πρόγραμμα είναι κατασκευάσμα της OPTIMUM, Λέ-νορμαν 192 Αθήνα τηλ. 5147322-5147923 οι οποίοι συνεχι-ζουν την θαυμάσια δουλειά τους και με ακόμα δύο επεισό-δια που θα παρουσιάσουμε στα επόμενα τεύχη μας.





TOY A. GORE. KOTZIA

Σίγουρα κάποιοι απο εσάς πολλές φορές κουράζεστε απο την πολλή δουλειά, ή από το πολύ gaming. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ όταν κουράζομαι, φορτώνω αμέσως στην Amiga μου, μερικά απο τα πανέμορφα Demos που κυκλοφορούν στην "παράνομη" αγορά. Τα Demos είναι για προγράμματα τα οποία επιτρέπεται απο το νόμο η αντιγραφή τους. Φορτώνοντας κάποιο απο αυτά τα Demos, μπορείτε να ακούσετε τρομερά μουσικά κομμάτια, σε συνδυασμό με υπέροχα και εντυπωσιακά γραφικά, και όλα αυτά με φανταστικό Animation. Οπως καταλαβαίνετε τα προγράμματα αυτά, εκμεταλλεύονται όσο δυνατόν γίνεται τις δυνατότητες της Amiga σας, και εκτός απο τους διάφορους users, χρησιμοποιούνται και σε καταστήματα ηλεκτρονικών υπολογιστών έτσι ώστε να δеляσουν τον μελλοντικό αγοραστή της Amiga. Αν μέχρι τώρα δεν τα έχετε συναντήσει, σας συνιστώ να αρχίσετε το ψάξιμο. Ας βοηθήσουμε στην αναζήτησή σας, αναλύοντας μερικά απο τα Demos που κυκλοφορούν.

DEMO

STATE OF THE ART

Φοβερό το STATE OF THE ART. Απ' την στιγμή που το τοποθετήσετε στο Drive σας, αρχίζει μια χαώδης επίθεση απο χωρευτικά κομμάτια, σε συνδυασμό με καλίγραμμες γυναικείες φιγούρες που χορεύουν και πηδάνε (στον αέρα). Ολα αυτά τα πλαισιώνουν και διάφορα άλλα κινούμενα αντικείμενα τα οποία κατά καιρούς εμφανίζονται. Το State of the art αποτελεί μια πολύ καλή επιλογή, αλλά και αρκετά αισθησιακή!! Λοιπόν τι περιμένετε, αγοράστε το, κλείστε την πόρτα του δωματίου σας και let the beat control your body!

DESERT DREAM

Οντως σαν όνειρο θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε το Desert Dream. Μεγάλο σε διάρκεια, ρυθμικότατο, και εντυπωσια-



κό. Ξεκινάει δείχνοντας ένα περιστατικό στις πυραμίδες της Αιγύπτου με διαστημόπλοια!

Μετά το Desert Dream συνεχίζει με την προβολή απροσδιόριστων σχημάτων χρησιμοποιώντας τέλειο Animation και δεκάδες χρώματα. Vectors, στατικές εικόνες, αλλά και άλλα πολλά συντελούν στην οπτική ικανοποίηση του χρήστη. Η μουσική είναι και αυτή υπέροχη, εναλλασσόμενη ρυθμοί κάνουν το demo την μιά στιγμή α-

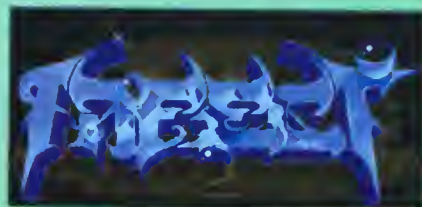
τμοσφαιρικό, και την άλλη χορευτικό. Η μουσική και τα εφφέ είναι απόλυτα εναρμονισμένα με τα γραφικά και την κίνηση. Δεν θα απορούσαμε αν βλέπαμε το Demo αυτό στο MTV ως VIDEO CLIP.

MAYDAY

Το γνωστό Techno κομμάτι MAYDAY έχει άμεση σχέση με το demo αυτό, αφού το soundtrack του Demo είναι το ίδιο με του τραγουδιού. Αν και η μουσική είναι πολύ καλή, τα γραφικά του demo είναι μέτρια, και μόνο μερικές φορές μας εντυπωσιάζουν. Αυτά που προβάλλονται στο Demo είναι οι δημιουργοί του MAYDAY, ALTERN 8, διάφοροι τύποι που κάνουν άλματα, και τέλος διάφορες digitized εικόνες με animation. Το MAYDAY είναι ό,τι πρέπει για τους οπαδούς της TECHNO μουσικής, για τους άλλους δεν διαθέτει κάτι εντυπωσιακό.

MAD MAN'S RETURN

Το MAD MAN'S RETURN πρόκειται για ένα μουσικό Demo το οποίο δεν μας προσφέρει την πολυτέλεια γραφικών αναπαραστάσεων. Και ενώ λογικά θα περιμένατε άψογο ήχο, και υπέροχες μελωδίες, το Mad Man's Return θα μας απογοητεύσει και σε αυτόν τον τομέα. Τα κομμάτι που ακούγεται είναι ένα εφτάλεπτο Remix α-



πό γνωστά και άγνωστα κομμάτια. Φτωχό sampling, και χαμηλή ποιότητα ήχου είναι με λίγα λόγια τα στοιχεία του Demo.

Εμείς πιστεύουμε ότι με λίγη εξάσκηση, και χρησιμοποιώντας το Protracker μπορείτε και εσείς να φτιάξετε μουσικά

critica

κομμάτια πολύ καλύτερα από το Mad Man's Return. Παρ' όλα αυτά αν σας το χαρίσουν, μην διστάσετε!

MINER'S GIRLS III

Από τον τίτλο και μόνο, αρκετές τολμηρές υποψίες μας έρχονται στο μυαλό. Οι υποψίες αυτές επαληθεύονται αμέσως μετά το πέρασμα μερικών δευτερολέπτων από τη στιγμή που θα τοποθετήσετε το Miners Girls στο Drive. Ομορφες καλονές, μας επιδεικνύουν τα χαρίσματα τους. Μια μονότονη μουσική, αλλά και συγχρόνως πολύ διασκεδαστική πλαισιώνει το Show. Οι εικόνες είναι αρκετές, και

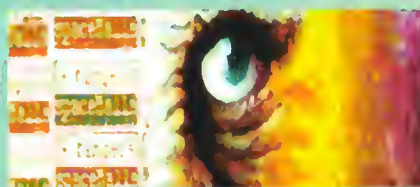


αν τις δείτε από απόσταση θα νομίζετε ότι βλέπετε Video. Όπως καταλαβαίνετε μιλάμε για στατικές Digitized εικόνες υψηλού επιπέδου. Αν και λίγο ακατάλληλο γιά ανηλίκους το Miners Girls, σας στο συνιστούμε ανεπιφύλακτα.

9 FINGERS

Να και ένα Demo το οποίο χρησιμοποιεί

Digitized εικόνες με Animation. Απ' τη στιγμή που το 9 Fingers ξεκινήσει, ο χρήστης δέχεται έναν καταιγισμό από animated digitized εικόνες, σε συνδυασμό



με hard core techno μουσική. Αν και ασπρόμαυρα, τα γραφικά του demo είναι τέλεια. Αυτό οφείλεται πιο πολύ στο εξίσου τέλει Animation. Γενικότερα, το 9 Fingers είναι στο στυλ του επίσης πολύ καλού State Of The Art. Η μουσική και τα γραφικά είναι παρόμοια. Το μόνο που αλλάζει είναι η διάρκεια των Demo, αφού το 9 Fingers είναι μικρότερο από το State Of The Art. Ο λόγος για αυτό το γεγονός είναι ότι το 9 Fingers αποτελείται από digitized χαρακτήρες, ενώ το State Of The Art από σχεδιασμένους. Κλείνοντας την κριτική μου για το Demo, θέλω να σας διαβεβαιώσω ότι και ο πιο πορωμένος PC user όταν δει το 9 Fingers, θα τρέξει να μάθει τιμές για να αγοράσει Amiga.

STATIC CHAOS

Ενα γενικό χάος προδίδει ο τίτλος του Demo. Παρ' όλα αυτά το Static Chaos είναι ένα ήπιο Demo, το οποίο μας προβάλλει έγχρωμα γραφικά σε απλούς αλλά πρωτότυπους σχεδιασμούς. Μια όμορφη μουσική ακούγεται, ενώ συχνά εναλλάσσονται οι ρυθμοί. Το όμορφο συνολάκι του Demo, το συμπληρώνει το menu επιλογών που εμφανίζεται μετά το τέλος του μεγάλου σε διάρκεια Static Chaos. Το menu αυτό, πρόκειται γιά ένα σύνολο μουσικών κομματιών τα οποία με το mouse διαλέγετε και ακούτε. Το Static Chaos είναι ένα ολοκληρωμένο και πρωτότυπο Demo.

ARTE SANITY

Φανταστικό, υπέροχο, ατελείωτο, πρωτότυπο, εντυπωσιακό, και θαυμάσιο είναι το Arte Sanity. Η ποιότητα του ήχου κινείται σε ανέκφραστα επίπεδα. Ακούγονται jazz-rock συνθέσεις πολυπλοκότερες και εναλλασσόμενες. Τα γραφικά, άλλα κινούμενα, και άλλα στατικά, είναι συγκλονιστικά. Ο συνδυασμός γραφικών και μουσικής είναι αρμονικότατος, και δεν αφήνει το βλέμμα σας να αλλάξει κατεύθυνση. Δεν χρειάζεται να πούμε άλλα λόγια για αυτό το αριστούργημα, το μόνο που πρέπει να σας τονίσουμε είναι ότι το ARTE SANITY είναι μια απαραίτητη μονάδα στην δισκετοθήκη σας.

ELFMANIA

Αν και αποτελείται από καλά στοιχεία, το Elfmania καταλήγει να είναι ένα Demo το οποίο κινείται στα επίπεδα της μετριότητας. Digitized εικόνες με Animation, που όμως επαναλαμβάνονται. Το σκηνικό αποτελείται από έναν τύπο που βλέπουμε από πίσω ο οποίος περπατάει μέσα στην πόλη και στους δρόμους. Στην οθόνη παρεμβάλλουν μηνύματα από την προγραμματιστική ομάδα του Elfmania. Όλα αυτά τα συνοδεύει σκληροπυρηνική Techno μουσική. ("αμάν πιά, χάθηκε λίγο Death Metal;") Τέλος, το τέλος έρχεται πολύ γρήγορα, αφού το Elfmania είναι πολύ μικρό σε διάρκεια.





HOUSE	ID SOFTWARE
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Soundblaster

ΤΟΥ Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ



— υμώσαστε άραγε πριν από λίγο καιρό, πέρυσσι συγκεκριμένα, το θόρυβο που είχε δημιουργηθεί γύρω από ένα shareware παιχνίδι; Και συγκεκριμένα αναφέρομαι στο πολύ καλό και άκρως πρωτοποριακό Wolfenstein

ΓΕΝΙΚΑ

Ένα εκπληκτικά εθιστικό κράμα πολλών διαφορετικών στοιχείων. Αψογο τεχνικά, με υπέροχο gameplay αλλά και ευφυές σενάριο. Πιστεύω ότι θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς παίκτες. Σίγουρα ανήκει στο είδος των παιχνιδιών τα οποία πρέπει να έχει οπωσδήποτε ένας σωστός game player, είναι ένα από τα παιχνίδια για τα οποία αξίζει να έχει κάποιος στη διάθεση του 4Mbytes RAM και ένα γρήγορο μηχάνημα. Σίγουρη η επιτυχία του, ελπίζω να υπάρξουν και άλλες προσπάθειες μικρών εταιριών που να φτάσουν σε τέτοια επίπεδα. Αρνητικό σημείο η φοβερή του δυσκολία από κάποιο σημείο και μετά.



3D. Ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια με πραγματικό τρισδιάστατο περιβάλλον και σίγουρα το καλύτερο shareware game που κυκλοφόρησε ποτέ. Και αυτό τόσο λόγω της εκπληκτικής τεχνικής του υπόστασης όσο και λόγω του φοβερά εθιστικού και γρήγορου, ακόμα και σε 386, gameplay του. Περιττό να σας πω ότι το πρώτο από τα έξι επεισόδια του παιχνιδιού, η demo έκδοση του, εμφανιζόταν σε ολόένα και περισσότερους σκληρούς δίσκους στη σχολή που φοιτώ ενώ ταυτόχρονα η Pascal και η DBase πέρασαν σε δεύτερη μοίρα (ντροπή!). Κάπως έτσι έχουν τα

πράγματα και με το Doom, τον πραγματικό "διάδοχο" του Wolfenstein 3D, όχι τόσο θεματικά όσο τεχνικά. Ουσιαστικά πρόκειται για εξέλιξη του προαναφερθέντος παιχνιδιού στον τεχνικό τομέα ενώ το σενάριο είναι σαφώς βελτιωμένο. Φυσικά και οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι αυξημένες αφού τα 4 Mbytes RAM που απαιτεί είναι ουκ ολίγα ενώ και τα 11 Mbytes που καταλαμβάνει στο σκληρό δίσκο είναι ... πολλά; Όχι για εμένα (χε, χε) αλλά τέλος πάντων. Αυτά λοιπόν για το ιστορικό υπόβαθρο του Doom το οποίο πρωτοεμφανίστηκε σαν demo, μόνο το

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε καμιά δεκαριά φορές τα Aliens και το Predator και ετοιμαστείτε για μια πραγματικά φοβερή εμπειρία. Αν θέλετε παίξτε και το Wolfenstein 3D έτσι για να δείτε τη διαφορά.



πρώτο επεισόδιο, αλλά ευτυχώς στα χέρια μου έφτασε η ολοκληρωμένη έκδοση. Και τι έκδοση! Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το ασθενές σημείο του Wolfenstein 3D. Εντάξει δε λέω, καλός ο αντι-ναζισμός αλλά εγώ προσωπικά πρώτη φορά βλέπω το Χίτλερ σαν Cyborg. Γενικά το σενάριο του πρώτου παιχνιδιού έπασχε αισθητά. Αλλά στο Doom τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά (ευτυχώς). Εδώ αναλαμβάνετε το ρόλο κάποιου τολμηρού διαστημικού πεζοναύτη, ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων, ο οποίος κρίνεται ως ο μόνος ικανός να εξιχνιάσει τη διακοπή επικοινωνίας με τη διαστημική βάση στο φεγγάρι Demos. Ξαν πολύ Aliens δε θυμίζει; Ω ναι! Παρακάτω θα δείτε ότι κάνω αρκετές αναφορές στην εν λόγω ταινία όχι μόνο επειδή μου αρέσει ιδιαίτερος αλλά και γιατί το παιχνίδι μοιάζει αρκετά και αυτό σίγουρα ανήκει στα πλεονεκτήματά του! Ας δούμε όμως το κάθε ένα από τα τρία επεισόδια του παιχνιδιού ξεχωριστά. Ξεκινάτε στο "Knee deep in the Dead". Πολύ επικός ο τίτλος, "Χωμένοι στους νεκρούς ως το γόνατο" σημαίνει, και πρέπει να εξερευνήσετε τα "εξώτερα" κτίρια της βάσης προσπαθώντας να ανακαλύψετε τους λόγους της εκτροπής του φεγγαριού από την τροχιά του και της νέκρωσης της βάσης.

Κατόπιν περνάτε στο δεύτερο επεισόδιο με τον τίτλο "The shores of Hell", όπερ σημαίνει "Οι ακτές της κόλασεως" (αμάν τι πάθαμε!), όπου και προχωράτε στην εξερεύνηση των ενδότερων της βάσης και σιγά σιγά όλο και περισσότερα κομμάτια του πάζλ μπαίνουν στη θέση τους. Καταλήγετε στο επεισόδιο με τον τίτλο "Inferno" που σημαίνει "Κόλασις" και όπως καταλαβαίνετε βρισκόσαστε στο στόμα του λύκου, στην κόλαση αυτοπροσώπως. Ζόρικα τα πράγματα. Μέχρι αυτό το σημείο έχετε καταλάβει πλέον το μέγεθος της "συνομωσίας" αλλά είναι πλέον πολύ αργά για να κάνετε πίσω...

Αυτό είναι σε γενικές γραμμές το σενάριο του Doom. Πρέπει να ομολογήσω





ότι στέκει πάρα πολύ καλά αλλά τα ωραία είναι αλλού ...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ουάου! Τι να πρωτοαναφέρει κανείς; Ας αρχίσω με τα sprites των αντιπάλων σας. Όπως και σε όλα τα παρόμοιας τεχνικής παιχνίδια, Wolfenstein 3D, ShadowCaster, Ultima Undeworld I & II και όλα τα συναφή, τα sprites είναι πολύ όμορφα από μακριά αλλά όσο πλησιάζουν γίνονται όλο και περισσότερο ριχелоποιημένα (λέξη και αυτή) αλλά η ταχύτητα με την οποία έρχονται κατά επάνω σας είναι τόσο μεγάλη που δεν θα σας μείνει χρόνος για να προσέξετε λεπτομέρειες, απλά θα προσπαθείτε να επιβιώσετε! Οι χρωματικοί διαχωρισμοί είναι σαφέστατοι ενώ η κίνηση όπως προανέφερα είναι καταπληκτική, τόσο σε ταχύτητα όσο σε ομαλότητα (τουλάχιστον στον 486). Αν κάπου πρέπει να σταθώ ιδιαίτερος είναι τα backgrounds. ΥΠΕΡΟΧΑ! Η λεπτομέρεια που τα χαρακτηρίζει πραγματικά φοβερή. Από τις κονσόλες των ηλεκτρονικών υπολογιστών και τερματικών στα δύο πρώτα επεισόδια έως τους τοίχους των κάστρων και την ίδια την κόλαση! Αλλά ακόμα καλύτερα είναι τα backdrops, δηλαδή τα backgrounds των backgrounds (???). Πρέπει να δείτε τα πραγματικά κολασμένα βουνά που αποτελούν το backdrop του Inferno. Οτι καλύτερο έχω δει εγώ προσωπικά. Αλλά αυτό που κατά τη γνώμη μου κάνει τη διαφορά είναι οι πραγματικά ανεπανάληπτοι χρωματισμοί. Η όλη επιλογή των χρωμάτων αλλά κυρίως οι εφιαλτικές φωτοσκιάσεις δημιουργούν μια πραγματικά πρωτόγνωρη ατμόσφαιρα. Ούτε ο σκηνοθέτης του Aliens (να το πάλι) δεν είχε καταφέ-



ρει να δημιουργήσει τόσο εφιαλτική ατμόσφαιρα. Και ναι, η ατμόσφαιρα είναι το δυνατότερο στοιχείο του παιχνιδιού. Σκεφτείτε ότι όσο έπαιζα το Inferno ένοιωθα πως πραγματικά βρισκόμουν στην κόλαση (αν και δεν διαφέρει και πολύ η Αθήνα από την κόλαση αλλά τέλος πάντων)! Περιττό να σας πω ότι, κυρίως στο Inferno αλλά όχι μόνο, η πεντάλφα βρίσκεται σε ημερήσια διάταξη. Ας μην αναφερθώ καλύτερα στους τερατώδεις αντιπάλους που αντιμετωπίζετε κατά καιρούς γιατί θα έχω πάλι επιφύλαξεις! Μεγάλη απογοήτευση πάντως μου προκάλεσε ο τελικός αντίπαλος του Inferno, και του παιχνιδιού, ο οποίος ήταν ένας τεράστιος εγκέφαλος με πλοκάμια. Εγώ περίμενα κάτι σε "τραγοπόδαρο κερασφόρο" αν και υπάρχει κάτι παρόμοιο αλλά σε χαμηλότερο επίπεδο.

Η κίνηση του χαρακτήρα σας είναι υπέροχη, κάτι όμως που το έχουμε ξαναδεί σε παιχνίδια όπως το ανεπανάληπτο ShadowCaster. Όσον αφορά τον ήχο υπάρχει κάποιο πρόβλημα. Δυστυχώς κάποιο τεχνικό κώλυμα δεν μου επέτρεψε να έχω ήχο αλλά πιστεύω, τι πιστεύω δηλαδή είμαι σίγουρος, ότι και ο ήχος θα είναι εξίσου επικός και ατμοσφαιρικός. Πάντως τα ηχητικά εφέ που βγάζει το PC Speaker είναι αρκετά καλά και λειτουργικά ενώ δεν υστερούν σε ποικιλία και "ένταση". Αρκετά όμως με τις τεχνικές μπουρδες, ας δούμε το Doom "ως υφίσταται".

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Κανένα παράπονο, φυσικά, όσον αφορά το χειρισμό του παιχνιδιού. Γρήγορη α-

νταπόκριση αν και πολλές φορές αυτό ίσως αποδειχθεί αρκετά εκνευριστικό, ιδιαίτερα όταν προσπαθείτε να χτυπήσετε κάποιον αντίπαλο από μακριά με το πιστόλι, καθότι θα ρίξετε αρκετές βολές δίπλα του. Αρκετά παράπονα έκανα όμως, με λίγη εξάσκηση όλα διορθώνονται και η γενική εικόνα του παιχνιδιού δεν μου δίνει το δικαίωμα να επεκταθώ περισσότερο επί του θέματος. Πριν προχωρήσω στην "ανάλυση" (ουάουουου) του gameplay πρέπει να τονίσω κάτι. Ποτέ δεν ήμουν φίλος των arcades και πολύ περισσότερο αυτών που χρησιμοποιούσαν την αλόγιστη βία για να υπερκαλύψουν τις σεναριακές τους αδυναμίες. Και δε λέω ότι παίζοντας το Doom άλλαξα γνώμη αλλά νιώθω υποχρεωμένος να παραδεχτώ ότι τα arcades που με κράτησαν τόσο πολύ, όσο το Doom, είναι μετρημένα στα δάχτυλα του ενός χεριού. Και πιο συγκεκριμένα αναφέρομαι στα: Flashback, Desert Strike, Mortal Kombat άντε και το Street Fighter II (έτσι για να μην ωρύεται ο Κροντηράς). Και όμως, παρ' όλη την απέχθεια μου προς τα arcades το Doom κατάφερε κάτι το οποίο μόνο το Shadow of the Comet, το Gabriel Knight και το ShadowCaster είχαν καταφέρει (το Pools of Darkness το ανέφερα;). Κάθε φορά που σταματούσα να παίζω με έτρωγε το χέρι μου να συνεχίσω. Και πριν διάφοροι γνωστοί μου σπεύσουν να με κατηγορήσουν σαν "ξεπεσμένο adventurá" θέλω να εξηγήσω τους λόγους που με ανάγκασαν να κάνω αυτή τη σοβαρότατη δήλωση. Βασικά ο λόγος είναι ένας και μοναδικός. Η εθι-

στικότητα αυτού του παιχνιδιού δεν μπορεί να μετρηθεί με τα ισχύοντα μέτρα και σταθμά! Ναι, δεν κάνω πλάκα. Μιλάμε για κάτι το φοβερό. Κατ' αρχήν η όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού κυριολεκτικά σου κόβει την ανάσα, σε κάνει να θέλεις να δείς όλο και περισσότερο τι κρύβεται πίσω από την επόμενη γωνία (κάτι άσχημο και θανατηφόρο συνήθως). Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι αρκετά δύσκολοι σε συνδυασμό με την καταγιστική δράση. Ναι, έχει ΚΑΙ γρίφους οι οποίοι μπορεί μεν να είναι αρκετά επιφανιακοί σε σχέση με κάποια adventures και R.P.G.s αλλά είναι αλληλένδετοι και δένουν υπέροχα με το όλο σύνολο. Οι γρίφοι κυμαίνονται από απλή εξερεύνηση κάποιου σκοτεινού δωματίου (πως ανάβουν αυτά τα κ#!&φώτα;) μέχρι τη διάνοξη κάποιων μυστικών δωματίων τα οποία βέβαια περιέχουν τους απαραίτητους "θησαυρούς" αλλά και κάποιους φρουρούς. Θα βρεθείτε αντιμέτωποι με καταστάσεις που μόνο ένας ShadowCaster (σαν την αφεντιά μου) θα μπορούσε να ξεπεράσει. Υπάρχει επίσης τεράστια ποικιλία, επτά τον αριθμό, όπλων με διαφορετικά χαρακτηριστικά το καθένα. Ιδιαίτερα εντυπωσιακό είναι το minigun αλλά και το BFG9000. Γενικά τα όπλα έχουν μερικές φορές αρκετά διασκεδαστικό αποτέλεσμα όπως ο εκτοξευτής ρουκετών και το BFG9000. Όταν ρίξετε με αυτά σε κάποιον από τους "κατώτερους" αντιπάλους τον κάνετε κυριολεκτικά κιμά (πολύ gore! Οχι Αντώνη, δε σε φώναξα).

Γενικά το gameplay του Doom προ-



σφέρεται για ατελείωτες ώρες διαμελισμών αλλά και επίλυσης κάποιων αρκετά δύσκολων γρίφων. Υπέροχος συνδυασμός. Μοναδικό ελλάτωμα είναι το ότι δεν επεμβαίνετε στο σκηνικό, δεν μπορείτε να καταστρέψετε τα backgrounds αλλά τι να κάνουμε; Δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα. Αλήθεια, σας είπα ότι παίρνετε και αλυσοπρίονο; Δεν είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό αλλά είναι ο καλύτερος, και πιο αποδεκτός κοινωνικά, τρόπος να γίνετε Jason Voorhees στη θέση του Jason Voorhees (σαν κάτι να μου θυμίζει αυτό ...). Ποιός είναι ο θεός Jason; Μα καλά, δεν έχετε δει ποτέ Friday the 13th; Δε χάνετε και τίποτα. Ασχετο.

Τέλος παντων, θα συνοψίσω λέγοντας ότι το Doom είναι γενικά ένας καταπληκτικός συνδυασμός βίας, αίματος,

δύσκολων γρίφων, εξωφρενικής δράσης και έξυπνου σεναρίου. Ένας συνδυασμός ο οποίος ενδέχεται να κατακτήσει ακόμα και τους πιο δύσκολους adventureράδες, έτσι για διάλειμμα σε τελική ανάλυση. Ένα από τα καλύτερα, αν όχι το καλύτερο, arcade-adventures που μπορεί να αποκτήσει κανείς αυτόν τον καιρό. Μην το χάσετε γιατί εσείς θα χάσετε. Και μην πείτε ότι δεν σας προειδοποίησα ... Α ναι, ξέχασα να σας πω ότι υπάρχουν και κάποιοι συνδυασμοί πληκτρών οι οποίοι σας δίνουν "αθανασία" αλλά και όλα τα όπλα από την αρχή. Δεν πρόκειται όμως να σας τους δώσω από τώρα, όχι πριν παιδευτείτε και λίγο μόνοι σας. Στα Tips του άλλου τεύχους όμως ... θα δούμε!



ΑΝΤΟΧΗ

92%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Tre Bien!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	97
ΓΕΝΙΚΑ	93



HOUSE	FLAIR
FORMAT	AMIGA
TEST	A500, A1200

TOY K.MANOY

OSCAR

Το Oscar είναι ένα παιχνίδι που διαφημίστηκε πολύ. Ένα παιχνίδι που από τα previews μας έκανε να περιμένουμε πολλά από αυτό. Επίσης ήταν και ένα από τα πρώτα (ίσως το πρώτο) παιχνίδι που εκμεταλλευόταν τις δυνατότητες της A1200. Τελικά ο χρόνος της αναμονής τελείωσε και πήραμε στα χέρια μας και αυτό το παιχνίδι. Ένα παιχνίδι που σέρνεται στα βήματα του Sonic και μοιάζει πολύ με το Trolls.

Το παιχνίδι έχει μια πολύ ωραία εισαγωγή που θυμίζει Sonic, με πολύ όμορφα χρώματα και πολύ καλό παράλληλο scrolling. Στην αρχή του παιχνιδιού, βρίσκεστε σε μια μεγάλη αίθουσα ενός κινηματογράφου, και μπορείτε να προταγωνιστήσετε σε όποια ταινία θέλετε. Σκοπός σας είναι να μαζέψετε έναν αριθμό από oscar για να τελειώσετε την κάθε πίστα. Οι πίστες είναι πολλές, και κάθε μια εκτός από το σκηνικό και την υπόθεση, θα αλλάξει και τον ίδιο τον ήρωα ο οποίος θα γίνει από Buck Rogers μέχρι...Δράκουλας!

ΓΕΝΙΚΑ

Ένα platform παιχνίδι άνω του μετρίου δεν είναι ανταγωνιστικό για τα αριστουργήματα που φιλοξενούμε στις υπόλοιπες σελίδες αυτού του μήνα. Το παιχνίδι θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερο αν είχαν προσέξει τόσο την τεχνική όσο και το gameplay. Στην Amiga 1200 οι διαφορές είναι μεγάλες από την 500, αλλά και εδώ θα μπορούσε να γίνει πολύ δουλειά ακόμη. Η εταιρία μάλλον βιάστηκε για να προλάβει την εμφάνιση του μηχανήματος στην αγορά και σκότωσε το παιχνίδι.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΣΤΗΝ A500

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, με πλούσιους χρωματισμούς και πολλά sprites διαφόρων μεγεθών. Υπάρχει και ένα εφέ στη θάλασσα, το οποίο είναι χρωματισμένο με τον copper, αλλά όταν βουτήξετε μέσα, αυτός χάνεται και στη θέση του εμφανίζονται γραφικά πιο σκοτεινά από της επιφάνειας.

Δεν μπορώ να πω ότι έχει τον αξιοζήλευτο ήχο, δεν έχει μουσική υπόκρουση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά τα ηχητικά εφέ είναι καλά, καθώς πολλά από αυτά είναι digitized.

Τα sprites δεν κινούνται πολύ ομαλά και το collision detection είναι μάλλον εκνευριστικό. Αυτό θα το καταλάβεται όταν θα προσπαθήσετε να ανέβεται προς τα πάνω χρησιμοποιώντας τις πλατφόρμες. Το scrolling είναι το χειρότερο που έχω δει τελευταία, αφού έχει πολλά bugs.

Ο χειρισμός επηρεάζεται κατά πολύ από την τεχνική του παιχνιδιού. Η δύσκολια που υπάρχει στον έλεγχο των sprites, η αργή ανταπόκριση του joystick και ο κακός (και αργός) υπολογισμός του scrolling, κάνει τον παίκτη να μην ξέρει τι του γίνεται, ειδικά σε καταστάσεις που μια κίνηση μπορεί να σου σώσει τη ζωή.

Το παιχνίδι είναι platform και θεωρητι-

κά το gameplay θα έπρεπε να κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Δυστυχώς όμως, τα προβλήματα στο χειρισμό και στην τεχνική είναι τόσα πολλά, που δεν αφήνουν περιθώρια επιλογής.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA 1200

Εδώ τα πράγματα είναι κάπως διαφορετικά. Δεν υπάρχει βέβαια καμία διαφορά στο σενάριο και το στήσιμο του παιχνιδιού, αλλά:

Τα γραφικά είναι καλύτερα, καθώς τα χρώματα είναι πολύ περισσότερα από της απλής έκδοσης. Στο νερό καθρεφτίζονται τα backgrounds (όχι με τον copper, αλλά με κανονικά γραφικά) και κυματίζουν για να δείχνουν πιο...νερούλιασμένα! Ο ήχος έχει δυστυχώς παραμείνει ο ίδιος, ενώ

θα μπορούσε να έχει προστεθεί και ένα μουσικό κομμάτι. Τα bugs από το scrolling, τα sprites και το collision detection έχουν εξαφανιστεί, καθώς λόγω του γρηγορότερου επεξεργαστή, οι υπολογισμοί γίνονται πολύ πιο γρήγορα. Το gameplay έχει φυσικά βοηθηθεί κατά πολύ από τα παραπάνω, είναι γρηγορότερο, αλλά δεν παύει να είναι σχετικά μέτριο για το είδος του παιχνιδιού. **Γενική βαθμολογία για A1200: 80**

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Εχετε μπροστά σας και τα δύο μηχανήματα και κάντε σύγκριση. Εγώ λέω ότι αν το παιχνίδι δείχνει τις διαφορές μεταξύ των δύο, φανταστείτε τα καλά παιχνίδια τότε.



ANTOXH

70%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το χρήμα του χρώματος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	70
ΓΕΝΙΚΑ	72



HOUSE	GAMETEK
FORMAT	PC
TEST	PC 486

TOY DEREK DE LA FUENTE

I Gametek δε φημίζεται σαν δημιουργός παιχνιδιών μεγάλου εύρους και "αναιχτής δαμής" με μαναδική εξαίρεση το Frontier-Elite II. Βρισκόμαστε όμως στις αρχές του 1994 και, όπως και παλλά άλλα πράγματα, αυτό το γεγονός πρόκειται να αλλάξει. Τα Nomad αποτελεί την πρώτη πραγματική προσπάθεια της εταιρίας για ε-



πέκταση στο χώρο της πλανητικής στρατηγικής με πνεύμα εξερεύνησης αλλά και πολλές μάχες. Τα παιχνίδια δημιουργήθηκε από την Parygus, τη δημιουργό του υπέροχου IndyCar Racing. Στα Nomad αναλαμβάνετε τα ρόλα ενός από τους καλύτερους πράκτορες της Γήινης υπηρεσίας πληροφοριών. Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Η Γη κατάφερε (επιτέλους!) να επικαινοήσει με εξωγήινες μορφές ζωής. Όμως επειδή η ανθρωπότητα δεν έχει εξελιχθεί ακόμα αρκετά στον τομέα των διαστημικών ταξιδιών, η Γη βρίσκεται σε μειονεκτική θέση

ΓΕΝΙΚΑ

Το Nomad θα μπορούσε να είναι μια από τις αδιάφορες παραγωγές της νέας χρονιάς αλλά τελικά ίσως και να μην είναι. Τεχνικά το παιχνίδι μπορεί να μη θέτει καινούριες προδιαγραφές στα παιχνίδια του συγκεκριμένου τύπου αλλά σίγουρα είναι αρκετά καλό. Αξίζει τον κόπο...

NOMAD

έναντι των άλλων παλιτισμών. Ξαφνικά αι γήινες διαστημικές δυνάμεις ανακατούν και επισκευάζουν ένα εξωγήινα διαστημόπλοια τα απαία συνετρίβη κάπου στο Sol System. Κάπου εδώ αρχίζει ο δικός σας ρόλος. Σας ανατέθηκε η διαίκτηση του επισκευασμένου σκάφους με αποστολή την εκτενή συλλογή πληροφοριών. Και πια συγκεκριμένα πρέπει να ανακαλύψετε γιατί όλο και περισσότερα εξωγήινα διαστημόπλοια εισέρχονται στα Sol System. Είσαστε εντελώς μόνοι σας σε αυτή σας την αναζήτηση πληροφοριών και αν καταφέρετε να εκμεταλλευτείτε σωστά τις πληροφορίες που συλλέγετε τότε αι γήινες δυνάμεις θα καταφέρουν να αντιγράψουν το εξωγήινα διαστημόπλοια και να σας βοηθήσουν πια έμπρακτα (και όχι μόνο με λόγια και μετάλλια).

Όπως ήδη πιστεύω ότι καταλάβατε τα Nomad είναι ένα διαστημικό Role Playing Game και απασχολεί κατά κάποιον τρόπο ένα μείγμα στοιχείων τα απαία έχουν παρθεί από τα Starflight, τα Planet's Edge αλλά και το Space Rogue. Παρ' όλα αυτά όμως τα Nomad είναι αρκετά μαναδικό και ξεχωριστό στο σχεδιασμό του ώστε να "στέκεται" άνετα μόνα του και χωρίς συγκρίσεις. Γενικά το Nomad είναι ένα διαστημικό RPG με αρκετά μεγάλες δόσεις διαστημικών μαχών έτσι ώστε να γίνει πια δυνατή η "συνταγή". Υπάρχουν έντεκα πλήρως animated "φυλές" για να συναμιλήσετε και περισσότεροι από 150 διαφορετικούς εξωγήινους, α καθέναν με τη δική του ξεχωριστή προσωπικότητα και τα δικά του χαρακτηριστικά. Επίσης α καθέναν έχει το δικό του διαφορετικό τρόπο αντιμετώπισης και πρέπει πάντα να προσέχετε αν εί-

ναι ευχάριστος, θυμωμένος ή αδιάφορος απέναντι σας, ανάλογα βέβαια και με τη δική σας συμπεριφορά. Τα "σύμπαν" του Nomad είναι πραγματικά τεράστια καθώς υπάρχουν εκταντάδες πλανήτες για εξερεύνηση αλλά και εκμετάλλευση. Μπορείτε να δημιουργήσετε αγροτικές εγκαταστάσεις, αρυχεία, να "κοτσκευάσετε" διάφορα ζώα για πώληση αλλά και να εξερευνήσετε απαμεινάρια αρχαίων παλιτισμό και παλιός ξέρει, μπορεί και να βρείτε κανένα θησαυρό. Τα παιχνίδια επιτρέπει τρεις τύπους αντιμετώπισης - μάχες, εμπόριο και εξερεύνηση - και μπορείτε να εναλλάσσετε τον τρόπο παιχνιδιού οποια στιγμή θελήσετε. Μπορείτε δηλαδή να γίνετε ένας διαστημικός παλεμιστής αλκής και να καθαρίσετε τα διάστημα από όλους αυτούς τους ενοχλητικούς εξωγήινους ή μπορείτε να ασχληθείτε εκτενώς με τα εμπόρια και να εξαγαράσετε τους πάντες και τα πάντα. Φυσικά μπορείτε να προχωρήσετε τα παιχνίδια διαμέσω των διαλόγων και μόνο χωρίς να ρίξετε ούτε μια βολή. Και φυσικά είναι δυνατόν να χρησιμοποιήσετε συνδυασμό και των τριών τρόπων, ανάλογα πάντα με τα δικά σας τρόπο αντιμετώπισης.



ANTOXH

82%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αρκετά καλό

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	85



HOUSE	PIXLERS
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA

TOY A. GORE. KOTZIA

Γιά όσους δεν το ξέρανε Osiris είναι το όνομα ενός αρχαίου θεού της Αιγύπτου. Εκτός από θεός, Osiris είναι και το όνομα ενός υπέροχου παιχνιδιού από την Pixlers entertainment. Πρόκειται για ένα "mind game", το οποίο θα μπορούσαμε να το χαρακτηρίσουμε Αιγυπτιακό σκάκι. Εκτός από τον υπολογιστή σας μπορείτε να παίξετε το Osiris με κάποιον φίλο σας, ή ακόμα καλύτερα με κάποιους φίλους σας, αφού το παιχνίδι έχει επιλογή τριών παικτών. Το σκηνικό που γίνεται όλη η δράση είναι μία "πυραμίδα", η οποία έχει στο κέντρο της μία έξοδο. Σκοπός σας είναι να κατευθύνετε όσο πιο πολλά τρίγωνα μπορείτε στην έξοδο και να αποφεύγετε τους άλλους παίκτες οι οποίοι προσπαθούν να σας εγκλωβίσουν. Επίσης μπορείτε περικυκλώνοντας τους αντιπάλους σας, να τους εξολοθρεύετε. Εκτός από τα κινούμενα τρίγωνα, υ-



πάρχουν και τα ακίνητα, τα οποία σας μπλοκάρουν τον δρόμο. Για να εξαφανίσετε τα ακίνητα τρίγωνα, πρέπει να τα περικυκλώσετε από όλες τις πλευρές. Όπως καταλαβαίνετε ο χειρισμός είναι δυσκολούτσικος. Αξιζει όμως τον κόπο να ασχοληθείτε όση ώρα και να σας πάρει. Απ'την στιγμή που θα μάθετε να παίξετε το Osiris δεν θα ξεκολλάτε από τον υπολογιστή σας ούτε δευτερόλεπτο. Ο καλύτερος τρόπος για να εξασκηθείτε είναι να διαλέξετε να παίξετε με τρεις παίκτες, και να τους κινείτε όλους εσείς, έτσι ώστε να μάθετε τον τρόπο με τον οποίο παίξετε το Osiris. Το παιχνίδι αποτελείται από πολλά επίπεδα, τα οποία το κάθε ένα έχει κάποιο κωδικό. Αυτό σημαίνει ότι ανά πάσα στιγμή που θα θέλετε να συνεχίσετε από εκεί που είχατε σταματήσει την τελευταία φορά, θα δίνετε απλά τον κωδικό. Εάν δεν μπορείτε να περάσετε κάποιο επίπεδο είστε υποχρεωμένοι να υποστείτε το εκνευριστικό, αλλά καλόγουστο χιούμορ, της προγραμματιστικής ομάδας του παιχνιδιού. Τα γραφικά που πλαισιώνουν το Osiris δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι εντυπωσιακά, και αυτό λόγω της φύσης του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά εάν παίξετε με κάποιο ή κάποιους συ-

μπαίκτες, σε κάθε επίπεδο αλλάζει το φόντο, προβάλλοντας σε εσάς πανέμορφες digitized εικόνες. Επίσης όταν έχετε να κάνετε με των υπολογιστή, το φόντο του παιχνιδιού αποτελείται από δύο Αιγύπτιους που ανάλογα την κίνηση που κάνει ο Pc ή η Amiga σας, αυτοί αντιδρούν.

Ο ήχος του παιχνιδιού ταιριάζει απόλυτα στο ύφος του παιχνιδιού. Ανατολίτικες μελωδίες φτιάχνουν μία πάρα πολύ καλή ατμόσφαιρα. Αξίζει να πούμε ότι έχετε να διαλέξετε μεταξύ πέντε υπέροχων μουσικών θεμάτων, τα οποία θα ακούγονται ενώ παίξετε. Εκτός από τις φοβερές μελωδίες ο ήχος του παιχνιδιού απαρτίζεται και από πολύ καλά sampled εφφέ. Αυτά τα ολίγα από εμένα για το Osiris, αν θέλετε να μάθετε και άλλα, αγοράστε το!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν το μόνο που παίξετε είναι shoot'em'up, το Osiris δεν είναι για σας. Αν όχι τότε αγοράστε το, και ακυρώστε όλα σας τα ραντεβού.

ΓΕΝΙΚΑ

Ομολογώ ότι όταν το προτοείδα, δεν με εντυπωσίασε καθόλου. Όταν όμως άρχισα να ασχολούμαι λίγο παραπάνω συνειδητοποίησα ότι το Osiris είναι ένα πολύ καλό, και ευχάριστο παιχνίδι. Όταν μάλιστα το παίξετε με τους φίλους σας, θα εκπλαγείτε αφού θα δείτε ότι το ενδιαφέρον σας για το παιχνίδι θα απογειωθεί. Όλα αυτά, μαζί με υπέροχο ήχο και καλά γραφικά.

ANTOXH

92%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εθιστικότατο και δεν του φαίνεται.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	86
ΓΕΝΙΚΑ	88



HOUSE	COBWEBCUT
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

TOY A. GORE. KOTZIA

Ολα ήταν ωραία στον πλανήτη του παράξενου ηρώα μας. Τίποτα δεν υπήρχε γι' αυτόν να σκεφτεί ή να αγχωθεί. Ίσως αυτή η ανία της ζωής του τον οδήγησε να ψάξει, να δει και τους άλλους κόσμους που βρίσκονται πέρα από τα σύνορα του πλανήτη του. Άρχισε λοιπόν το ταξίδι του προς το άγνωστο. Λίγο πριν τα σύνορα μετάνοιωσε για την απόφαση που πήρε, αλλά ήταν αργά γι' αυτόν να γυρίσει πίσω. Έτσι άρχισε η περιπλάνηση του στους κόσμους του μυστηρίου. Παγιδευμένος τώρα σε ένα κόσμο αφιλόξενο, πρέπει να αντιμετωπίσει τους εχθρούς που του επιτίθενται, και να ψάξει να βρει διέξοδο για να γυρίσει σύντομα στον πλανήτη του. Σε αυτή την περιπέτεια, δεν βρίσκεται μόνος. Έχει και την βοήθεια άλλων δύο περιέργων πλασμάτων, που έχουν παγιδευτεί κι' αυτά εκεί. Όλοι μαζί ενωμένοι θα αναζητήσουν με την βοή-

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα καλό παιχνίδι απο την COBWEBCUT που θα μπορούσε κάλλιστα να είναι παραγωγή της PSYGNOSIS. Μεγάλα sprites, όμορφα γραφικά, και καλό Gameplay είναι τα στοιχεία που αποτελούν το Fantasy Flyer. Το γεγονός ότι το παιχνίδι έχει απλούς γρίφους, το κάνει διαχρονικό, και υπόσχεται αρκετές μέρες περιπέτειας. Μελανά σημεία είναι το απότομο Animation, και ο φτωχός ήχος.



θεια σας, την ελευθερία, και την επιστροφή στην πατρίδα τους.

Το παιχνίδι μου θυμίζει το φοβερό Shadow of the beast III. Η επίτευξη του σκοπού σας εξαρτάται, από την λύση απλών γρίφων που συναντάτε συχνά. Εσείς εκτός από τον βασικό ήρωα του παιχνιδιού, κατευθύνετε και τους άλλους δύο. Ο κάθε ένας από τους ήρωες έχει και μια ιδιαίτερη ιδιότητα. Αυτό σημαίνει ότι για να προχωράτε και να λύνετε τους γρίφους του παιχνιδιού, πρέπει να χρησιμοποιείτε και τους τρεις ήρωες. Το Fantasy Flyer πρόκειται για ένα Arcade Adventure του τύπου Shadow of the beast III, μόνο που αντί για έναν χαρακτήρα, κατευθύνετε τρεις. Το παιχνίδι αποτελείται από πολλά επίπεδα τα οποία πρέπει να περάσετε. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά. Τα χρώματα είναι σωστά τοποθετημένα και σε συνδιασμό με τους καλοσχεδιασμένους χαρακτήρες, έχουμε ένα καλό σύνολο γραφικών όσον αφορά τους κινούμενους χαρακτήρες. Τα Sprites είναι πάρα πολύ μεγάλα, κάνοντας ακόμα πιο εντυπωσιακό το παιχνίδι. Τα τοπία που προβάλλονται κατά καιρούς είναι προσεγμένα, και γίνονται πιο ρεαλιστικά, αφού πολλά στοιχεία κινού-

νται χωρίς να έχουν κάποιο ενεργό ρόλο στο παιχνίδι. Όλα αυτά στοιχίζουν λίγο, όσον αφορά το Animation.

Η κίνηση των Sprites είναι λίγο απότομη, πράγμα φυσικό, αφού υπάρχουν τόσα κινούμενα στοιχεία, και τόσο μεγάλα. Βέβαια το Animation δεν είναι ικανό να υπονομεύσει το Gameplay, και αυτό γιατί η κίνηση είναι ανεκτή. Ο χειρισμός στην αρχή φαίνεται δύσκολος, κι' αυτό γιατί σας μπερδεύει λίγο η αλλαγή από ήρωα σε ήρωα. Σύντομα εξοικειώνεστε απόλυτα με το παιχνίδι, και δεν αντιμετωπίζετε κανένα πρόβλημα. Ο ήχος του παιχνιδιού μας μπερδεψε, ενώ υπάρχει μουσική όταν παίζετε, καθώς και ηχητικά εφέ, το αποτέλεσμα δεν είναι ικανοποιητικό. Ο βασικότερος λόγος για αυτό το συμπέρασμα είναι οι βαρετές συνθέσεις των μουσικών κομματιών.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Παίξτε το Shadow of the beast III, και αν σας αρέσει, το Fantasy Flyer είναι φτιαγμένο για σας.

ΑΝΤΟΧΗ

84%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εντυπωσιακό, και διαχρονικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	82
ΓΕΝΙΚΑ	84



HOUSE	BULLFROG
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Soundblaster

ΤΟΥ Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ

Αρογε θυμόσαστε την αντίδραση του κό-αμου των computer games όταν κυκλοφόρησε αρχικά το Populous, κατόπιν τα Powermonger και τελικά τα καταπληκτικό Populous II; Φυσικά δεν χρειάζεται να σας υπενθυμίσω την τρέλα που δημιουργήθηκε με αυτά τα παιχνίδια, όλοι ήθελαν να γίνουν θεοί στη θέση του θεού (του Ολυμπιακού), ενώ ταυτόχρονα δημιουργήθηκε η έκτακτη φοβερή δημοφιλής κατηγορία των God Simulators. Υπεύθυνη για όλα αυτά τα μπερδεύματα είναι η εταιρία που ακούει στα όνομα Bullfrog. Φαίνεται λοιπόν ότι οι κύριοι της Bullfrog έχουν βαλθεί να μας τρελάνουν εντελώς!

Από τη στιγμή της κυκλοφορίας του

ΓΕΝΙΚΑ

Εγώ προσωπικά περίμενα πολύ καιρό κάτι τέτοιο. Από την εποχή του Defender of the Crown είχα να παίξω τόσο εθιστικό και πλήρες παιχνίδι στρατηγικής. Σίγουρα ένα must για κάθε "αξιούσεβαστο" PC user. Ενας πραγματικά εκπληκτικός συνδυασμός γραφικών, ηχητικών εφφέ, αφεγάδιαστος gameplay και εθιστικότητας ο οποίος σκιάζεται κάπως από τη μεγάλη δυσκολία και κάποιες μικρές έως μηδαμινές τεχνικές ατέλειες αλλά σε μια εταιρία που μας έχει χαρίσει τόσες υπέροχες παραγωγές, όπως είναι η Bullfrog, είμαστε έτοιμοι να συγχωρήσουμε τα πάντα (σχεδόν). Μιλάμε για ένα κυριολεκτικά breathtaking (δεν μπορείτε να βρω κατάλληλη ελληνική έκφραση) σύνολο. Μην το χάσετε!

SYNDICATE

Populous II και μετά, ο χώρος της "στρωτηγικής" εξομοίωσης περνούσε κρίση καθώς οι αξιόλογες παραγωγές ήταν μετρημένες στα δάχτυλα του ενός χεριού. Και ήρθε αιφνίδια η αωτήριαν έτος 1993 και η κυκλοφορία του Syndicate ήρθε ως από μηχανής θεός να σπείρει τον πανικό στους "αμφισβητητές" του μέλλοντος των εξαιμωτών που απαιτούν και στρωτηγικά σχεδιασμό εκτός από καλά ανταντακλαστικά.

Γιατί τα λέω αυτό; Μα γιατί το Syndicate έχει όλα όσα πρέπει να έχει ένας αωστός εξαιμωτής αυτού του είδους. Τα πάντα! Βία, στρωτηγική (και μάλιστα σε πολύ μεγάλες δόσεις), σεξ (εε άχι, απ' αυτό δεν έχει αλλά θα μπορούσε...), έχει ακόμα και στοιχεία role playing. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Τα συνδικάτα του εγκλήματος ή μήπως τα εγκλήματα των συνδικατών; Ίδωμεν. Καθώς οι διάφορες παλαιοεθνικές εταιρίες του κόσμου μεγάλωναν σε επιρροή τα συμφέροντά τους αυξανόνταν σε μέγεθος και παικαλία. Σύνταμα τρεις τερόστιες εταιρίες, μια στην Αμερική, μια στην Ευρώπη και μια στην Απω Ανατολή, κατάφερον να επιβληθούν σε αλάκληρο τον κόσμο κυριαλεκτικά "καταβροχθίζοντας" τις περισσότερες από τις μικρότερες εταιρίες και σύνταμα έγιναν η μοναδική πραγματική κυβέρνηση σε αλάκληρο τον κόσμο. Σε κάποια χρονική στιγμή η ευρωπαϊκή εταιρία ανέπτυξε τα CHIP τα οποία, μόλις εισερχάταν στα λαιμά του "θύματος", εκπληκτικά αληθοφανείς παροισθήσεις αφήνοντας ταυτόχρονα τον εκάστοτε χρήστη κυριαλεκτικά στα έλεος των κατασκευαστών του CHIP. Οι πωλήσεις του CHIP έσπασαν κάθε ρεκόρ με τα αλόγκαν "Γιατί να αλλάξεις τον κόσμο από τη στιγμή που μπορείς να αλλάξεις τα μυα-

λά σου;" και άπως κάθε επιτυχημένο προϊόν έγινε γρήγορα το κύριο αντικείμενο της αδιόστακτης βιαμηχανικής κατασκοπείας.

Όπως συμβαίνει με κάθε "ικανό" ναρκωτικό, ο έλεγχος του CHIP σήμαινε ταυτόχρονα και έλεγχο της μόζας. Σύνταμα οι διάφορες εταιρίες άρχισαν να μάχονται ανελέητα για τα μαναπώλια αυτού του φαβερού ναρκωτικού. Ταυτόχρονα διάφορα "Συνδικάτα" (βλέπε Μαφία) χρησιμοπαιώντας τα χρήματα από την πειρατεία του

CHIP άρχισαν να εξαγαρόζουν υψηλά ιστάμενες θέσεις μέσα στις αντιμαχόμενες εταιρίες. Αναπόφευκτα, και πριν περάσει καιρός, αυτά τα συνδικάτα έλεγχαν απόλυτα τις εταιρίες και κατά συνέπεια έγιναν η μεγαλύτερη δύναμη σε ολόκληρο τον κόσμο. Σύνταμα όμως άρχισε ο πραγματικός πάλεμος μεταξύ των συνδικατών ... Και

στα "Συνδικάτα του εγκλήματος" όσοι είχαν τη δύναμη δεν χρειάζεται να καυχήσαν ούτε το μικρό τους δαχτυλάκι (κάτι τέτοιο ναμίζει πως είναι και ο Κροντηράς, χα!) γιατί έχαν στη διάθεση τους ομάδες από ειδικά κατασκευασμένους Cyborgs (παλύ μου αρέσει αυτή η λέξη), οπλισμένους με την τελευταία λέξη της παλεμικής τεχναλαγίας. Αυτές οι φαβερές ομάδες αναλαμβάνουν τα κυνήγια των προδοτών, την εξαλόθρευση αντιπαλών πρακτόρων αλλά και

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Τι, δεν το αγοράσατε ακόμα; Η οργή του Tempus θα πέσει βαριά στο κεφάλι σας! Μαζέψτε και αρκετά χρήματα για να αγοράσετε τα τέσσερα Mbytes RAM που απαιτεί. Καιρός δεν είναι;





την οικονομική, και μη, προσάρτηση διαφόρων περιοχών στον κύκλο επιρροής του συνδικάτου τους. Ξαν κάτι να θυμίζει όλο αυτό το "ακηνικό". Για ακεφτείτε λίγο την κατάσταση που επικρατεί το τελευταία χρόνια ... Τέλος πάντων, στο παιχνίδι αναλαμβάνετε το ρόλο ενός "διοικητή" μιας τέτοιας ομάδας Cyborg προσπαθώντας να αυξήσετε όσο το δυνατόν περιασσότερο τον κύκλο επιρροής του συνδικάτου σας με απώτερο σκοπό την παγκόσμια, οικονομική και μη, κυριαρχία. Μμ, ένα πολύ καλό αενόριο όπου δεν υπάρχουν πια καλοί και κακοί αλλά μόνο κακοί. Επιτέλους! Βαρέθηκα πλέον ταυς Ξενέρωτα καλούς ήρωες που σώζουν ολομόναχοι τον κόσμο.

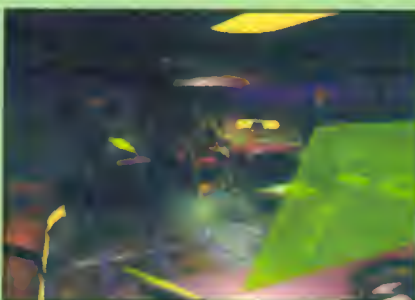
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Και τεχνικό το Syndicate έχει πραγματικά να μος πεί πάρα πολλά. Για τι να πρωτομιλήσει κανείς; Για τα εκπληκτικά γραφικά ή για τον υπέροχο ήχο; Ας δούμε πρώτα την οπτική πλευρά του παιχνιδιού. Η λεπτομέρεια σε όλο της το μεγαλείο. Το κτίρια που αποτελούν το background είναι αφάνταστο λεπτομερή με άπειρα χρώματα, αωστό μέγεθος και άψογη προοπτική. Το sprites είναι σίγουρα πολύ μικρά αλλά η λεπτομέρεια που τα χαρακτηρίζει είναι το κόπι άλλο! Παρά το πολύ μικρό τους μέγεθος δεν θα έχετε κανένα απαλύτως πρόβλημα να ξεχωρίζετε τους αντίπαλους πράκτορες (οι οποίοι φυσικά φορούν καμπαρντίνες) από τους απλούς πολίτες και τους αστυνομικούς. Η κίνηση, τουλάχιστον στον 486 παυ έγινε το τέστ, είναι απόλυτο ομαλή και ικανοποιητικό γρήγορη. Αλλο ένο μειονέκτημα, εκτός από τα πολύ μικρά αλλά λειτουργικά sprites, είναι το ότι επεμβαίνετε ελάχιστα στο περιβάλλον. Δηλαδή δεν μπορείτε να καταστρέψετε τα κτήρια όπως καταστρέφετε για παράδειγμα τα δέντρο (ωρύονται οι οικολόγοι!) ή τα διάφορα οχήματα. Αλλά τι νο κάνουμε, δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα δικό μας. Δυστυχώς υπάρχουν οπειροελόχιστα, συγκεκριμένα μόνο δύο, interactives τα οποία είναι μεν αρκετά οπτικά αλλά σύντομα κατοντούν κουροστικά. Και μόλις δύο interactives είναι πολύ λίγο ον αναλογιστεί κανείς ότι βρισκόμαστε ήδη στο 1994. Αλλό ένα παιχνίδι στρατηγικής δεν απαιτείται να είναι και τέλει οπτικά αν και σε γενικές γραμμές το Syndicate

έχει σίγουρο τα καλύτερα γραφικά που έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Ας ανοφερθούμε όμως και στον ήχο ο οποίος να μεν περιορίζεται στα ηχητικό εφφέ κυρίως αλλά ... δεν παίζεται! Τα ηχητικά εφφέ είναι πραγματικά εκπληκτικά. Το κάθε διοφορετικό όπλο έχει το δικό του ξεχωριστό ήχο ενώ ακούγονται και υπέροχες κραυγές πόνου (κάπι συχνό στα γραφείο του USER) μόλις κάποιος χτυπηθεί. Πραγματικά άψογα εφφέ. Θα συνοψίσω λέγοντας ότι τεχνικό το Syndicate φαίνεται να θέτει νέες παραμέτρους στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής. Είναι ότι καλύτερο, τεχνικά προς το παρόν, υπάρχει στο χώρο.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ηρθε η ώρα να μιλήσουμε για το πραγματικό βαρύ πυροβολικό του παιχνιδιού το οποίο δεν είναι άλλο από το εκπληκτικό του gameplay. Αχ αυτό το gameplay, τι ζημιά μου έκανε! Παράτησα και Gabriel Knight (ο ιερόσυλος!) και Shadows of Darkness και ... δεν ξέρω και γω τι και έπαιζα συνέχεια Syndicate. Γιατί; Μα γιατί



πράκεται για τα πιο ολοκληρωμένο παιχνίδι στρατηγικής που είδα ποτέ! Όλα τα έχει. Βια, αίμα, στρατηγικό σχεδιασμό της κάθε οπιστολής, αιμοσταγές arcade, ακόμα και role playing στοιχεία εμπεριέχονται μέσα σε αυτό εκπληκτικό "πακέτο". Πρέπει όμως να πειρησώ και να πάρω τα πράγματα από την αρχή. Αφού δημιουρήσετε το συνδικάτο σας επιλέγοντας το όνομα (εδώ υπάρχει ένα μικρό τίρακι το οποίο μπορεί να σας πω αργότερο) και το έμβλημα που σας εκφράζει περνάτε στον εξοπλισμό των Cyborgs που έχετε στη διάθεση σας. Ο εξοπλισμός των Cyborgs αποτελείται από το "software" μέρος (βελτίωση του ηλεκτρονικού εξοπλισμού των Cyborgs) και τα "hardware" (δηλαδή τα όπλα με τα οποία εξοπλίζετε την ομάδα σας). Φυσικό υπάρχει και το απαραίτητο research and development (έρευνα και ανάπτυξη) και όπως ήταν φυσικό όσο περισσότερα χρήματα διαθέτετε τόσο καλύτερο ηλεκτρονικά και δυνατότερα όπλα θα αποκτάτε. Κοι όσο καλύτερο είσατε εξοπλισμένοι τόσο πιο εύκολα γίνονται τα πράγματα. Και μόλις ξεμπερδέψετε με τα "τυπικά" μπαίνετε στην αποστολή. Αρχικά επι-

λέγετε τη χώρο στην οποία θα "επιτεθείτε" και ευθύς ακολουθεί η ενημέρωση σχετικά με το ποιόν της αποστολής. Φυσικά υπάρχει και κατασκοπεία στη μέση αλλά αν θέλετε περιασσότερα στοιχεία για το στόχο πρέπει δυστυχώς να ξεδέψετε και τα απαραίτητα χρήματα. Και μετά περνάμε στο "ψητό", δηλαδή στην ίδια την αποστολή. Τα είδη των αποστολών ποικίλουν, από απλή δολοφονία κάποιου οικονομικού αντιπάλου εως και απαγωγή κάποιου εξέχοντος επιστήμονα. Η ποικιλία που προσφέρει το παιχνίδι είναι πραγματικά τεράστια, πράγμα που το κάνει εξαιρετικό εθιστικό.

Μόλις μπείτε στο χώρο δράσης σας πρέπει κατ' αρχήν να ξεκαθαρίσετε τον τρόπο δράσης σας. Μπορείτε να ορχιάστε να πυροβολείτε προς κάθε κατεύθυνση μέχρι να φτάσετε στο στόχο σας ή να ακολουθήσετε κάποια πιο στρατηγική προσέγγιση. Η επιλογή είναι όλη δικιά σας ον κοι οι δυο τρόποι είναι εξίσου διασκεδαστικοί. Υπάρχουν και αρκετά εμπόδια τα οποία πρέπει να ξεπεράσετε και έχουν τη μορφή φροκτών, αντιπάλων πρακτόρων, ακόμα και ηλεκτρικός υπάρχει και πρέπει να τον εκμεταλλευτείτε κατάλληλα ώστε να πότε στο μέρος που επιθυμείτε. Αυτά τα εμπόδια είναι σημμένα με τη μορφή υποτυποδών "γρίφων" και χρειάζεται μια κάποια πιο στρατηγική προσέγγιση για τη λύση τους. Δεν συνεχίζω περιασσότερα γιατί ο χώρος του review μειώνεται επικίνδυνα. Ο χειρισμός των Cyborgs σας γίνεται εξ' ολοκλήρου με το ποντίκι, το οποίο πρέπει να είναι σε παλύ καλή κατάσταση αν θέλετε να επιβιώσετε, και απαιτεί γρήγορες και ακριβείς κινήσεις. Ίαως να σας φανεί αρκετά δύσκολος στην αρχή, σίγουρο είναι απαιτητικός, αλλά όλα είναι θέμα συνήθειας. Αυτά. Α ναι, το τίρακι που σας έλεγα. Επειδή έχω λόγους να είμαι ιδιαίτερα χαράμμενος αυτόν τον καιρό θα σας κάνω τη χάρη και θα σας λυτρώσω από πολλούς μεπλάδες. Αν λοιπόν δώσετε στην αρχή στο company name το To The Top ... θα δείτε τι σας περιμένει! Απειρα χρήματα και όλα τα όπλα από την αρχή! Αλλη μια προσφορά του φοβερού ShadowCaster. Αρχίστε λοιπόν να πυροβολείτε ότι κινείται και είθε ο Tempus να σας οδηγήει ...



ANTOXH

91%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

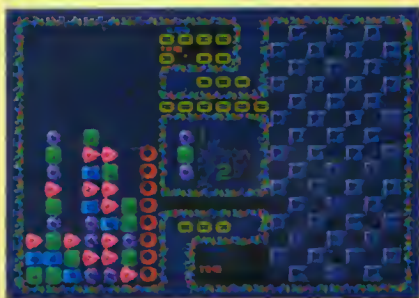
Είναι ήδη κλασσικό...

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	95
ΓΕΝΙΚΑ	92



HOUSE	DB BOEDER
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

TOY A. GORE. KOTZIA



Aμάν πιά αυτή η "TETRITOMANIA", έχουμε δει πάνω από 20 "κλώνους" του γνωστού σε όλους μας TETRIS. Το Time Lock δεν αποτελεί εξαίρεση, αφού και αυτό είναι τέτοιου στύλ. Οι διαφορές του είναι αρκετές, πράγμα που ίσως για μερικούς από εσάς να κεντρίσει το ενδιαφέρον. Πρώτα απ'όλα, τα αντικείμενα που πέφτουν δεν αλλάζουν θέση (οριζοντίως ή καθέτως), απλά αλλάζουν σειρά. Πέφτουν σε τριάδες, και εσείς με το "fire", προσπαθείτε να τους αλλάξετε σειρά έτσι ώστε όταν πέφτουν να σχηματίζονται τρεις όμοιοι χαρακτήρες. Ο χειρισμός του Time Lock είναι εύκολος, και

ΓΕΝΙΚΑ

Αν είχε βγει πριν από το Tetris, θα είχε περισσότερη επιτυχία. Απ'την στιγμή όμως που αποτελεί μια αντιγραφή του Tetris, πιθανότερη η αποτυχία, παρά η επιτυχία. Αν και το Time Lock αποτελείται από καλά στοιχεία όπως πολύ καλό ήχο, και καλούτσικα γραφικά, προτιμώ το Tetris που μπορεί να είναι απλό, αλλά δεν παύει ποτέ να είναι original.



με λίγο παίξιμο εξοικειώνεστε γρήγορα.

Εντύπωση μας έκανε το γεγονός ότι εκτός από τις κλασσικές ρυθμίσεις που μπορείτε να κάνετε πριν αρχίσετε, υπάρχει και η επιλογή SELECT GRAPHIC SET. Η επιλογή αυτή σας δίνει την δυνατότητα να επιλέγετε μεταξύ πέντε γραφικών αναπαραστάσεων του παιχνιδιού. Μπορείτε δηλαδή να παίζετε με διαμάντια, φρούτα, κινέζικα γράμματα(!), σήματα οδικής κυκλοφορίας(!), και τέλος με υπολογιστές(!!!). Η ποιότητα των γραφικών κινείται σε μέτρια επίπεδα, και αυτό γιατί τα παιχνίδια τέτοιου τύπου περιορίζονται στον τομέα των γραφικών, και δεν δίνουν ιδιαίτερες δυνατότητες σχεδίασης. Όσον αφορά τον ήχο είναι απλά υπέροχος. Έχετε την δυνατότητα να διαλέξετε μεταξύ επτά υπέροχων τραγουδιών, τα οποία θα σας συνοδεύουν καθώς εσείς θα παίζετε. Μπορείτε να δια-

λέξετε ένα από αυτά τα μουσικά θέμα-

τα, ή όσα ακόμα θέλετε φτάνει να καθορίσετε την σειρά που θα ακουστούν. Πιστεύω ότι περισσότερη ώρα ξοδεύτηκε για τον ήχο, παρά για το υπόλοιπο παιχνίδι. Αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν είναι προσεγμένο, απλά σημαίνει ότι ο ήχος είναι πολύ καλός. Αυτά φίλοι μου για το TIME LOCK, μόνο από εσάς εξαρτάται αν θα τιμήσει την συλλογή σας.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μα τι άλλο, αν καταφέρετε να βαρεθείτε το Tetris, το Time lock είναι η επόμενη επιλογή σας.



ΑΝΤΟΧΗ

74%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

ONLY THE FIRST IS THE BEST

ΓΡΑΦΙΚΑ	71
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	75
ΓΕΝΙΚΑ	69



BENEATH A STEEL SKY

HOUSE	VIRGIN/REVOLUTIONS
FORMAT	PC/AMIGA
TEST	386sx/25/Sound Galaxy PRO

TOY DEREK DELA FUENTE

Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι σας συνιστούμε να διαβάσετε το κόμικ που το συνοδεύει διότι όχι μόνο αυξάνει την αίσθηση του παιχνιδιού αλλά βάζει και τον παίκτη στην δράση δίνοντας παράλληλα και στοιχεία που θα σας χρησιμεύσουν έμμεσα στην πορεία.

Υπάρχουν 6 τμήματα στο παιχνίδι και η λογική που γεμίζει το κάθε ένα από αυτά κάνει ολόκληρο το Lure of the Temples (το προηγούμενο παιχνίδι της Revolutions) να ωχρείά μπροστά τους. Πραγματικά γίνεται χαμός μέσα στο πρόγραμμα αυτό. Για παράδειγμα μπαίνετε στο εργοστάσιο και σταματάτε την παραγωγή και αυτό συμβαίνει σε ολόκληρο το εργοστάσιο αφού το ένα τμήμα συνδέεται αυτομάτως με το άλλο. Τα έξη αυτά τμήματα περιλαμβάνουν:

Βιομηχανική ζώνη, Bellevue (τα πλούσια τμήματα της πόλης), τον Υπόγειο, το Πάρκο κτλ όπου όλα αυτά έχουν πολύ διαφορετική αίσθηση μεταξύ τους. Μερικά από τα puzzles είναι τόσο "σατανικά" σχεδιασμένα που θα

πρέπει να σκέφτεστε συνέχεια λογικά και ποτέ να μην πείτε "Α, οι προγραμματιστές προσπαθούν να μας ξεγελάσουν). Αν για παράδειγμα χρειάζεται να ανοίξετε μια πόρτα αρκεί να βρείτε μια μαγνητική κάρτα και να την περάσετε από την ειδική υποδοχή και όχι έ-να σωρό άλλα αντικείμενα. Μέσα σε όλα αυτά θα βρείτε στοιχεία από Blade Runner και Cyberpunk. Ενας καλός τρόπος να περιγράψετε το παιχνίδι είναι η "επική επιστημονική φαντασία". Υπάρχουν κάποιοι υπο-γρίφοι που διαφέρουν κάπως από το κύριο παιχνίδι και αυτό δίνει ακόμα περισσότερο ενδιαφέρον στο κύριο θέμα.

Υπάρχουν ακόμα δύο απόψεις του παιχνιδιού: η μία είναι η χρήση του κειμένου και η άλλη η χρήση των αντικειμένων. Οι χαρακτήρες επίσης που συνα-

ντάτε είναι αρκετά ρεαλιστικοί και αυτό κάνει το παιχνίδι όλο και πιο πιστευτό όταν παίζετε πράγμα που με την σειρά του οδηγεί -ευτυχώς- στην λογικότερη αντιμετώπιση των προβλημάτων πράγμα που είναι και το σωστό. Από μία άλλη άποψη έχει συγκεκριμένα στοιχεία από παιχνίδια της Sierra όταν συναντάτε συνηθισμένους ανθρώπους και κάνετε συνηθισμένους διαλόγους.

Αν εξαιρέσουμε τα adventures που προέρχονται από την Αμερική, αυτό είναι το καλύτερο ευρωπαϊκό παιχνίδι του είδους και ένα από τα καλύτερα της Αγγλίας. Οι μόνες ενστάσεις που έχουμε είναι για την ευκολία του αλλά αυ-

τή είναι η προσωπική μου άποψη... αλλά εγώ είμαι adventure player και είχα και βοήθεια από τους ίδιους τους προγραμματιστές..!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Παίρνετε τον
ρόλο του Robert Foster και
πρέπει να βρείτε το παρελ-
θόν σας. Μεγαλώσατε σε
μια περιωχή έξω από τις οί-
κολογικά προστετευόμενες
πόλεις... είσαστε
διαφορετικός...

ΓΕΝΙΚΑ

Τα γραφικά, το στήσιμο, ο ήχος, ο σχεδιασμός και το gameplay μοιάζουν αλάθητα και ο μηχανισμός "εναλλακτικής πραγματικότητας" δίνει στον παίκτη μερικές από τις πιο θεαματικές στιγμές σε adventure. Η ασυνήθιστη χρήση της παλέτας χρωμάτων και η ρεαλιστική αίσθηση κρατάει αιχμάλωτη την προσοχή του παίκτη από την αρχή μέχρι το τέλος.

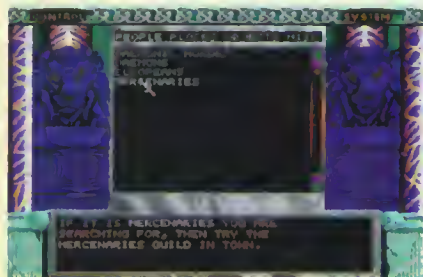




HOUSE	GAMETEK
FORMAT	PC CD ROM
TEST	PC CD ROM

TOY DEREK DE LA FUENTE

Aυτό το παιχνίδι γράφτηκε από την Imagitec και υποσχόταν ότι θα ήταν ίσως το μεγαλύτερο και πιο ολοκληρωμένο R.P.G. που κυκλοφόρησε ποτέ όταν ξεκίνησε η δημιουργία του πριν από τρία χρόνια. Στην αρχή προοριζόταν για το αμερικάνικο τμήμα της Gametek αλλά στην πορεία η Mirage αγόρασε τα δικαιώματα για τη Μεγάλη Βρετανία και ολόκληρη την Ευρώπη. Κατόπιν πέρασε στην "κατοχή" της Gremlin για να καταλήξει στο τέλος στο ευρωπαϊκό τμήμα της Gametek ολοκληρωμένο επιτέλους.



ΓΕΝΙΚΑ

Δυστυχώς παρ' όλο που το παιχνίδι επιφανειακά διαθέτει οτιδήποτε μπορεί να ζητήσει ένας Role Player φαίνεται ότι τα δύο χρόνια που χρειάστηκαν για τη δημιουργία του μάλλον δεν ήταν αρκετά. Ο χειρισμός είναι υπερβολικά περίπλοκος ενώ σε μερικά σημεία της οθόνης τα sprites κολλάνε. Υπάρχει πολύ περιπλάνηση και όχι αρκετοί γρίφοι και παρ' όλο που το παιχνίδι είναι τεράστιο σε μέγεθος δεν αρκεί. Η μουσική του όμως είναι υπέροχη.



Αν ο χρόνος ανάπτυξης του παιχνιδιού είναι αξιόλογο κριτήριο τότε το DaemonsGate πρέπει να είναι πραγματικά καλό από τη στιγμή που χρειάστηκαν δύο ολόκληρα χρόνια για την ολοκλήρωση του. Οι κύριοι στόχοι των προγραμματιστών κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του ήταν τα όμορφα γραφικά, ο φιλικός χειρισμός, και το σεναριακό υπόβαθρο του παιχνιδιού, όλα αυτά δεν είναι παρά μερικά από τα απαραίτητα συστατικά για τη δημιουργία ενός πραγματικά καλού παιχνιδιού.

Το σενάριο του παιχνιδιού αναφέρει ότι μια δαιμονική δύναμη έχει καταλάβει το χωριό Elsorea και συνεχίζει να εξαπλώνεται και στις εγγύτερες περιοχές. Η πόλη Tormis είναι η επόμενη που πολιορκείται ενώ κανείς δε γνωρίζει πως και γιατί εμφανίστηκαν όλες αυτές οι δαιμονικές ορδές αν και υπάρχουν φήμες ότι κάποιοι παλιός Elsoreanos εθεάθη κοντά στις σατανικές στρατιές. Η αποστολή σας είναι να συγκεντρώσετε κάποιους "πρόθυμους" μισοφόρους και να αποδράσετε από την πολιορκούμενη πόλη όσο το δυνατόν γρηγορότερα γιατί μπορεί μεν η πόλη να είναι ικανή να αντέξει στην πολιορκία επ' αόριστον αλλά μια μαζική και παρατεταμένη μεγάλης κλίμακας επίθεση από τους δαίμονες θα μπορούσε να αποδειχθεί καταστροφική.

Το παιχνίδι είναι στημένο σε ένα φανταστικό κόσμο ο οποίος ονομάζεται Hestor και είναι μια εξαιρετικά πολύπλοκη κοινωνία. Όπως σε όλα τα Role

Playing Games ο παίκτης έχει στη διάθεσή του ένα πλήθος χαρακτήρες, σε αυτή την περίπτωση οκτώ, και χρησιμοποιεί τα ταλέντα και τις ικανότητες του κάθε μέλους της ομάδας του για να ξεπεράσει τα εμπόδια που βρίσκει στο δρόμο του. Σε αντίθεση με άλλα Role Playing Games, εδώ οι χαρακτήρες δεν αποτελούνται απλώς από ένα σύνολο δημιουργημένων στατιστικών στοιχείων αλλά είναι άτομα με δική τους ανεξάρτητη νοημοσύνη και προσωπικότητα και όταν δεν κατευθύνονται από τον παίκτη αντιδρούν με το δικό τους ξεχωριστό τρόπο σε κάθε κατάσταση. Υπάρχουν πάρα πολλοί χαρακτήρες τύς οποίους θα συναντήσετε και θα προσπαθήσετε να προσαρτήσετε στην ομάδα σας, ο καθένας με τις δικές του ξεχωριστές ικανότητες και τα δικά του μοναδικά χαρακτηριστικά.

Ο κάθε χαρακτήρας ορίζεται από ένα πλήθος στοιχείων τα οποία απεικονίζουν διάφορες φυσικές αλλά και πνευματικές ικανότητες και έτσι ο κάθε ξεχωριστός χαρακτήρας γίνεται μια οντότητα η οποία αντιδρά ανάλογα με τη συναισθηματική του φόρτιση και έτσι διαφοροποιείται από τους χαρακτήρες που είχαμε έως τώρα και ήταν απλώς ένα σετ αριθμών που εκτελούσαν τις διαταγές του παίκτη χωρίς αντίδραση.

Το παιχνίδι αποτελείται κυρίως, υπάρχουν και άλλα στοιχεία αλλά είναι πάρα πολλά και δεν μπορώ να τα αναφέρω όλα, από πέντε βασικά "συστατικά". Αρχικά η υπαίθρια περιπλάνηση. Σε αυτόν



τον τομέα ο παίκτης έχει στη διάθεση του έναν πολύ λεπτομερή χάρτη ο οποίος έχει μέγεθος περίπου τριών χιλιάδων οθονών παιχνιδιού για εξερεύνηση. Επάνω στο χάρτη η ομάδα του παίκτη εμφανίζεται σαν ένα ίσος ενώ είναι εμφανείς και άλλες ομάδες ταξιδιωτών. Ο παίκτης μπορεί να στείλει ανιχνευτές, να αντιμετωπίσει ή και να αποφύγει τις άλλες ομάδες. Παράγοντες όπως το έδαφος και ο καιρός εμπλέκονται ενεργά και επηρεάζουν άμεσα την υγεία αλλά και την κίνηση της ομάδας. Εξίσου σημαντική αν όχι πιο σημαντική είναι και η περιπλάνηση μέσα στις πόλεις ενώ ταυτόχρονα είναι ίσως και το πιο περίπλοκο και "έντονο" γραφικά κομμάτι του παιχνιδιού. Σε ολόκληρη την ήπειρο του Hestor υπάρχουν επτά πόλεις η καθεμία με τους δικούς της ξεχωριστούς χάρτες δημιουργώντας το άκρως εντυπωσιακό σύνολο των πάνω από δέκα χιλιάδες οθονών. Κάθε ένας από αυτούς τους χάρτες χωρίζεται σε πέντε ξεχωριστά τμήματα που δείχνουν ξεχωριστά τα υπόγεια επίπεδα και τους υπονόμους, τα ισόγεια επίπεδα αλλά και τα πρώτα, δεύ-

τερα και τρίτα επίπεδα.

Σε κάθε πόλη υπάρχουν σχεδόν τετρακόσιοι κάτοικοι οι οποίοι κατευθύνονται από τον υπολογιστή σε καθημερινή βάση και έτσι δίνεται μια έντονη νότα ρεαλισμού στο παιχνίδι και σε συνδυασμό με τη ρεαλιστική κίνηση και συμπεριφορά του κάθε χαρακτήρα έχουμε ένα πραγματικά όμορφο σύνολο.

Φυσικά δεν θα μπορούσε να λείπει και ο απαραίτητος τομέας των μαχών. Εδώ έχουμε ιδιαίτερη πολυπλοκότητα αλλά σε γενικές γραμμές το τελικό αποτέλεσμα είναι αρκετά εύκολο στο χειρισμό. Ο παίκτης δίνει όλες τις διαταγές καθώς αναλαμβάνει το ρόλο του "διοικητή" της ομάδας. Πρέπει να επιλέξει το μέλος της ομάδας που είναι καλύτερα εξοπλισμένο για την κάθε κατάσταση ενώ με τη χρήση και των spells, εκτός από τα όπλα, έχετε στη διάθεση σας ένα μεγάλο πλήθος επιλογών στη μάχη. Και όπως είναι φυσικό σε ένα Role Playing Game δεν θα μπορούσε να λείπει η μαγεία. Εδώ η "τέχνη" διαιρείται σε πέντε "σχολές", η κάθε μια με τη δική της "κουλτούρα" και τις δικές της τελετουργίες. Πρέ-

πει να συγκεντρώσετε τα κατάλληλα συστατικά, να τα αναμειξείτε σωστά ενώ εκτελείτε την κατάλληλη τελετουργία και κατόπιν να τοποθετήσετε το, έτοιμο πλέον, spell σε κάποιο μέσο αποθήκευσης για μετέπειτα χρήση. Ετσι δεν χρειάζεται το σύστημα κατεύθυνσης της μάχης να διαχειρίζεται ταυτόχρονα πολλά επιθετικά spells και έτσι οι μάχες γίνονται αρκετά γρηγορότερες.

Ο χειρισμός του αποτελείται από ένα απλό point and click interface αλλά έχει πολλά menus και υποmenus τα οποία πρέπει να μάθετε κυριολεκτικά απ' έξω. Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι πολύπλοκοι αλλά υπάρχουν πολλοί τρόποι να βελτιώσετε τις ικανότητες του κάθε μέλους τις ομάδας ώστε να μπορέσετε να ανταπεξέλθετε στις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Υπάρχουν πολλές όψεις ολόκληρου του παιχνιδιού ενώ δεν λείπουν και κάποιες έξτρα animated sequences οι οποίες προσδίδουν στο παιχνίδι περισσότερη ατμόσφαιρα. Η αποστολή της απώθησης των δαιμονικών δυνάμεων είναι πάρα πολύ δύσκολη. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα πρέπει να μάθετε να ακούτε και να συνομιλείτε σωστά με ένα μεγάλο αριθμό χαρακτήρων. Σχεδόν ολόκληρη η δράση καθορίζεται από τον υπολογιστή από τη στιγμή που θα δωθούν εκ μέρους σας οι διαταγές.



ANTOXH

60%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πριν από δύο χρόνια θα είχε καλύτερη τιμή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	61
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	58
ΓΕΝΙΚΑ	63



HOUSE	TSUNAMI
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Soundblaster

REQUIREMENTS 386SX/16 640K RAM

ΤΟΥ Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ



Aλήθεια ξέρετε τι σημαίνει Tsunami; Είναι Ιαπωνικός όρος και αναφέρεται στο φοβερό παλιρροιακό κύμα που ακολουθεί μια μεγάλη σεισμική δόνηση, φαινόμενο πολύ συχνό στην εξαιρετικά σεισμογενή Ιαπωνία. Οχι δηλαδή ότι οι κύριοι της Tsunami είναι Ιάπωνες. Κάθε άλλο, πρόκειται για μια προγραμματιστική ομάδα που "αποσχίστηκε" από τη Sierra και αποφάσισε να ακολουθήσει "σόλο καριέρα". Και προς το παρόν φαίνεται να τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ας θυμηθούμε το πάρα πολύ καλό Ringworld που κυκλοφόρησε πριν λίγους μήνες. Πραγματικά μου άρεσε πολύ και κατά συνέπεια χάρηκα ιδιαίτερα μόλις έ-

ΓΕΝΙΚΑ

Η Tsunami μπαίνει δυναμικά στο χώρο των adventures, αρχικά με το υπέροχο Ringworld και τώρα με το πολύ καλό Blue Force, υποσχόμενη πολλά για τη συνέχεια. Θα υπάρξει όμως διάρκεια στην προσπάθεια και συνέπεια στις υποσχέσεις της εταιρίας; Ίδωμεν ... Only time can tell.

BLUE

F O R C E

φτασε στα χέρια μου το Blue Force. Αν και στη συνέχεια φιλο-απογοητεύτηκα μόλις είδα ποιός σχεδίασε το παιχνίδι. Πρόκειται για έναν παλιό γνωστό μας τον Jim Walls, δημιουργό της σειράς που όλοι (εκτός από εμένα) αγαπήσατε των πασίγνωστων Police Quest.

Γιατί το λέω αυτό; Διότι τα τεχνικά καλά Police Quest είχαν αρκετά εκνευριστικά σημεία (λόγου χάριν η ηλίθια οδήγηση στο πρώτο και στο τρίτο) τα οποία έριχναν αρκετά την αντοχή του παιχνιδιού. Τέλος πάντων, έχω παραπονεθεί αρκετά για τα λάθη της Sierra, ας δούμε τι κάνει η Tsunami τώρα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Για μια ακόμη φορά αναλαμβάνετε το ρόλο ενός "μπασκίνα", μοτοσυκλετιστή ευτυχώς, και μάλιστα "ψάρακα", δηλαδή φρέσκου απόφοιτου από τη σχολή της αστυνομίας. Το όνομα αυτού; Jake Ryan. Οι γονείς του κύριου Ryan που λέτε εφονεύθησαν δέκα χρόνια νωρίτερα και ο φόνος τους έμεινε από τότε ανεξιχνίαστος. Οπότε όπως καταλαβαίνετε αναλαμβάνετε εσείς την εξιχνίαση του εγκλήματος ταυτόχρονα με τα υπόλοιπα καθήκοντα σας. Μιλάμε για πολύ φορτωμένο πρόγραμμα. Σκεφτείτε να ψάχνετε για στοιχεία για κάποιο φόνο ο οποίος έγινε δέκα χρόνια νωρίτερα ενώ ταυτόχρονα πρέπει να ερευνήσετε και μια υπόθεση κλοπής όπλων (ουάου!).

Χωρίς βέβαια να αναφέρουμε τις υποθέσεις ρουτίνας, τροχαίες παραβιάσεις, εκδηλώσεις βίας και όλα τα γνωστά και μη εξαιρετά.

Καλούλικο το σενάριο, προτιμούσα βέβαια το πιο "σατανιστικό" σενάριο του

Police Quest IV αλλά όχι και την

ηλίθια οδήγηση, αλλά τίποτα το πρωτότυπο και το ιδιαίτερα προκλητικό.

Αρκετά ικανοποιητικό όμως, δεν με απογοήτευσε τουλάχιστον.

Ας δούμε όμως, είναι το Blue Force τόσο καλύτερα τεχνικά όσο ήταν τα Police Quest;

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Εκνευριστήτε με κάποιο Police Quest ώστε να απολαύσετε ακόμα περισσότερο το Blue Force. Γιατί δεν κάνετε και τα χαρτιά σας για τη σχολή της αστυνομίας;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τεχνικά το Blue Force PoliceQuestίζει (τι λέξη και αυτή!) ακόμα περισσότερο.

Γραφικά; Πολύ καλά αν και τίθεται εκ διαμέτρου αντίθετος στην τόσο εκτεταμένη χρήση digitized γραφικών. Γιατί το λέω αυτό; Γιατί όλο και περισσότερες εταιρίες καταφεύγουν όλο και πιο συχνά στη σχετικά εύκολη λύση του digitizing. Εντάξει δε λέω, εντυπωσιακά τα digitized γραφικά αλλά και πολύ "λαίμαργα" απαιτώντας όλο και περισσότερο hardware. Γιατί, χάθηκε να μπει και λίγη τέχνη μέσα στα πλέον δημοφιλή παιχνίδια των τελευταίων ετών; Είπαμε καλό το digitizing αλλά όχι για adventures. Ίσως για κάποια demos ... Τέλος πάντων. Καθαρά τεχνικά το Blue Force είναι απόλυτα ικανοποιητικό χωρίς όμως να αγγίζει το χαρακτηρισμό του εντυπωσιακού. Αρκετά λεπτομερή



(αν και digitized, γκρρρ) γραφικά με σωστούς χρωματισμούς και ικανοποιητική ευκρίνεια αλλά και κάπως "στεγνά". Μου άρεσε ιδιαίτερα η σκηνή της άφιξης στην προβλήτα της πόλης, μια εντυπωσιακή πανοραμική άποψη του χώρου. Πολύ καλό. Επίσης αρκετά ρεαλιστικό και το "κόκπιτ" των δυό μοτοσυκλετών (yeah!) που έχετε στη διάθεση σας αλλά και κάπως "άχρωμο" και ανούσιο καθότι δεν οδηγείτε εσείς (ευτυχώς!). Αρκετά καλές και οι προσωπογραφίες των απόμων που συναντάτε σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού με μια εξαίρεση. Τον ίδιο τον Jake Ryan, το χαρακτήρα σας. Είναι επιεικώς γελοίος. Πρόκειται για ένα μπούλη με όλη τη σημασία της λέξεως, με εμφανή τα πρώτα σημάδια καράφλας (μακριά από εμάς) αλλά και μια εντελώς ξενέρωτη φάτσα η οποία δεν είναι ικανή να τρομάξει ένα παιδάκι πολύ περισσότερο διάφορα "καλόπαιδα" που συναντάτε αρκετά συχνά. Και γενικότερα ο κύριος Ryan μου θύμισε περισσότερο κάποιον ξενέρωτο γαρρίε υπάλληλο τράπεζας παρά αστυνομικό και μάλιστα μηχανόβιο. Σκεφτείτε ότι από την πρώτη στιγμή τον αντιπάθησα σχεδόν όσο αντιπαθώ την ελεεινή Rosella (την τρελο-κοτσιδού) του King's Quest IV. Αν είναι δυνατόν! Πάντως πρέπει να ομολογήσω ότι γέλασα πολύ μόλις αντίκρισα στο μόνιτορ μου αυτή την ηλίθια χαζοχαρούμενη φάτσα. Πιστεύω ότι ακόμα και ο (γελοίος) Stallone θα ταίριαζε περισσότερο. Τέλος πάντων, ας ασχοληθούμε λίγο και με τον ήχο του Blue Force.

Τίποτα το σπουδαίο, σίγουρα δεν είναι από τα παιχνίδια που θα σας "υποχρεώσουν" να αποκτήσετε κάποια κάρ-

τα ήχου. Λειτουργικά ηχητικά εφέ αλλά γενικότερα ο ήχος κρίνεται αδιάφορος χωρίς όμως και να ενοχλεί. Υπάρχει για να ... υπάρχει, έτσι απλά. Γενικά το Blue Force είναι αρκετά ολοκληρωμένο τεχνικά χωρίς όμως να λείπουν και κάποιες ατέλειες, κάποιες λεπτομέρειες οι οποίες όμως κάνουν τη διαφορά σε αυτού του είδους τα παιχνίδια. Τίποτα που να μην έχουμε ξαναδεί.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Θέλω να αναφερθώ αρχικά στο χειρισμό του Blue Force. Δεν διαφέρει από το χειρισμό του Ringworld. Σε όποιο σημείο της οθόνης πατήσετε το δεξί mouse button εμφανίζεται ένα μενού που έχει τη μορφή αστυνομικού σήματος (καλόοοο) και έχει τέσσερις εντολές: WALK, LOOK, GET και TALK. Το ωραίο της υπόθεσης είναι ότι δίνοντας την εντολή GET ο κέρσορας παίρνει τη μορφή χεριού και είναι ταυτόχρονα USE, GET αλλά και OPERATE (πολύ καλόοοο). Γενικά ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ φιλικός προς το χρήστη και πολύ "βολικός". Φυσικά υπάρχει και το απαραίτητο μενού επιλογών για Save, Load και όλα τα συναφή. Αρκετά όμως με το χειρισμό ο οποίος κρίνεται σχεδόν τέλειος.

Περνάμε τώρα σε ποιό ουσιώδη θέμα και πιο συγκεκριμένα στο κρισιμότερο gameplay. Αυτό που με απωθούσε στα Police Quest ήταν ο υπερβολικός ρεαλισμός και η τυπικότητα του παιχνιδιού. Διότι για να κάνεις μια απλή σύλληψη έπρεπε να ακολουθήσεις ολόκληρη τη διαδικασία που διδάσκονται οι αστυνομικοί στη σχολή και δεν υπήρχε το παραμικρό περιθώριο σφάλματος.

Δε λέω, καλός και ο ρεαλισμός αλλά σε τέτοια παιχνίδια καταντάει πολύ γρήγορα κουραστικός με τη συνεχή επανάληψη των ίδιων ενεργειών σε κάθε περίπτωση. Και όλοι μας ξέρουμε ότι στην πραγματικότητα ελάχιστοι, αν όχι κανένας, αστυνομικοί είναι τόσο σχολαστικοί και τυπικοί. Πολύ περισσότερο στην Αμερική. Και το gameplay είναι που κάνει αυτή τη φορά τη διαφορά μεταξύ των Police Quest και του Blue Force. Ποιό υπερέχει; Μα το Blue Force φυσικά. Και αυτό διότι, εκτός από την εκνευριστική οδηγηση, δεν υπάρχει αυτή η τυπικότητα και η ψυχρότητα που είχαν οι παραγωγές της Sierra. Εδώ ο Ryan είναι σαφώς πιο "ατομάρα" από τον Sonny Bonds παρά την απaráδεκτη φάτσα του. Πέραν του ότι είναι "τροχο-μπασκίνας" ο Ryan είναι πολύ πιο straight και πιο βρώμικος από τον Bonds απέναντι στους διάφορους υπόπτους.

Από την άλλη οι γριφοί είναι σίγουρα πιο ελεύθεροι και πιο σωστά στημένοι αλλά και όχι τόσο περιοριστικοί, λόγω της καλύτερης γραμμικότητας τους, από αυτούς των Police Quest. Γενικά το Blue Force μου άρεσε περισσότερο από όλα τα Police Quest σαν σύνολο έστω και αν υστερεί κάπως (όχι πολύ) τεχνικά.

ANTOXH

87%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αξίζει τον κόπο

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	92
ΓΕΝΙΚΑ	88



HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC/CD ROM
TEST	PC 386

ΤΟΥ DEREK DELA FUENTE

Το Dragonsphere πραγματοποιεί την άφιξη μιάς νέας γενιάς Adventure, και RPG. Χρησιμοποιεί art rotoscoping animation και digitized background, και μας δίνει μια τρομακτική αίσθηση ρεαλισμού και ομορφιάς. Μολονότι θα βγει σε δισκέτα, η έκδοση CD ROM είναι επαυξημένη και θα παρουσιάζει μιά έξτρα ψηφιοποιημένη ομιλία καθώς και πάρα πολλά άλλα έξτρα.

Η πλοκή κινείται γύρω απ'τον διαβολικό μάγο Sanwe. Φυλακισμένος σε μιά ειδικά κατασκευασμένη μαγική φυλακή, την Dragonsphere, η οποία δρα ως βαρόμετρο της δύναμης του ίδιου του Sanwe. Η Dragonsphere είναι τώρα έτοιμη να σπάσει, και από εσάς εξαρτάται αν θα το αφήσετε αυτό να συμβεί.



ΓΕΝΙΚΑ

Μια πάρα πολύ διασκεδαστική εμπειρία. Το παιχνίδι βέβαια δεν είναι πρωτοποριακό, αλλά η ιστορία είναι ενδιαφέρουσα, και πάνω απ'όλα το σενάριο είναι ενός καλού καθαρόαιμου Adventure. Ένα καλό σύνολο με αρκετά καλά στοιχεία μπορούμε να πούμε ότι είναι το DRAGONSPHERE. Τώρα, από εσάς εξαρτάται εάν θα το αγοράσετε.



Εχοντας διαβάσει το μικρό βιβλιαράκι που συνοδεύει το CD, είναι εύκολο να δείτε ότι οι προγραμματιστές δε δίνουν πολλά στοιχεία. Σας δίνεται μιά μικρή σύνοψη του εδάφους και των γεγονότων που σας οδηγούν μεσ'το παιχνίδι, και από εκεί και πέρα είναι ζήτημα του πόσο αχόρταγος παίκτης της περιπέτεια είστε. Το παιχνίδι είχε αρχικά περιγραφεί ως μια περιπέτεια ρόλου (RPG), κάτι που θα απογοητεύσει αρκετούς RPG παίκτες μια και αφού το παίξουν για περισσότερο από 4 ώρες, και αφού ευχαριστηθούν πραγματικά την μαγευτική αυτή εμπειρία, δε θα βρουν καμιά ουσία σ'αυτόν τον ρυθμό

του παιχνιδιού. Είναι ένα παιχνίδι εξ'ολοκλήρου περιπέτειας, το οποίο είναι περισσότερο βασισμένο σε ενδείξεις παρά σε συρραφή κομματιών, όπως σ'ένα puzzle. Το ζήτημα είναι η εύρεση αντικειμένων, και η συνομιλία με τα πολυάριθμα υπερφυσικά όντα. Ολα αυτά τα στοιχεία συντελούν σε ένα καλό παραδοσιακό παιχνίδι Adventure. Ένα άλλο θέμα που θα ήθελα να τονίσω είναι ότι το παιχνίδι δεν διαθέτει αυτόματη αναγνώριση της κάρτας ήχου που διαθέτετε πράγμα που σας υποχρεώνει να πειραματιστείτε με τα configuration του ήχου έτσι ώστε να ακούσετε την ενδιαφέρουσα μουσική

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

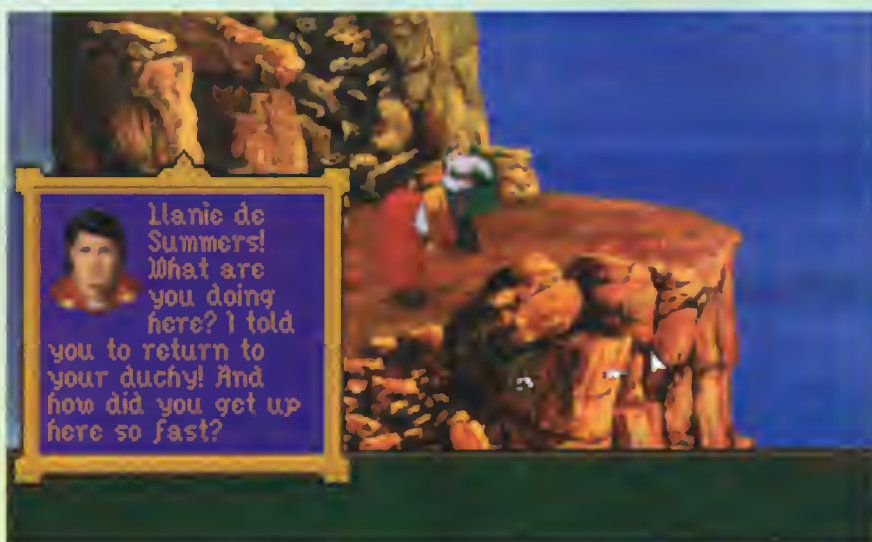
Εαν θέλετε ένα ευχάριστο Adventure, το Dragonsphere είναι ότι πρέπει. Παρομοιάστε το με ένα καλό βιβλίο όπου η ιστορία κυλάει ομαλά και ευχάριστα.





και τα περίεργα ηχητικά εφέ. Αν και το παιχνίδι είναι έτσι δομημένο ώστε να μην μπορείτε να προχωρήσετε αν πρώτα δεν έχετε επιτύχει συγκεκριμένους στόχους, ωστόσο έχετε 4 τοποθεσίες να επισκεφτείτε και να εξερευνήσετε, μόνο που δεν θα μπορείτε να κάνετε διάφορες λειτουργίες αν δεν έχετε φτάσει προηγουμένως στους συγκεκριμένους στόχους. Το παιχνίδι έχει να κάνει με το καλό, που αγωνίζεται ενάντια στο κακό, τίποτα το καινούργιο, αλλά με μια έξυπνη τυλοκή ιστορίας όπου επιβάλλει στον παίκτη να συνεχίσει να παίζει (ειδικά οι αρχάριοι). Ωστόσο φλογεροί παίκτες της περιπέτειας θα τελειώσουν το παιχνίδι μέσα σε μια μέρα - αυτοί θα λάβουν ευχαρίστηση αλλά σύντομα θα μετανιώσουν για τα λεφτά που δώσανε. Ως βασιλιάς ψάχνετε για το διαβολικό μάγο.

Αφήνεται το κάστρο μ'έναν πλούτο αγαθών και κάθε αντικείμενο που μαζεύτε έχει τη δική του δράση, ένα ξίφος με το οποίο μπορείτε να αγωνιστείτε, μια μαγική πέτρα που σας δίνει προστασία, φαγητό για να αναζωογονηθείτε καθώς και πολλά άλλα. Το σπουδαίο μ'αυτό το παιχνίδι είναι ότι είναι δύσκολο να πεθάνετε, έτσι η επιτυχία είναι ευκολότερη αφού δεν πετάγεστε πίσω στο ξεκίνημα συνεχώς. Θα βρεθείτε να ξοδεύετε πολύ χρόνο με την περιπέτεια, και θα ανακαλύψετε ότι όλα αυτά που κάνατε ήταν



εντελώς ανώφελα αφού η ακολουθία που ακολουθήσατε ήταν λανθασμένη. Πιο συγκεκριμένα το παιχνίδι δεν σας ειδοποιεί, αλλά ούτε σας αφήνει υπαινιγμούς για κάποια λανθασμένη κίνηση. Έτσι ενώ εσείς νομίζετε ότι έχετε φτάσει στο τέλος του παιχνιδιού, είναι πολύ πιθανόν να μην έχετε κάνει τίποτα. Το Dragonsphere χρησιμοποιεί την ξεπερασμένη τώρα πιά μέθοδο των πολλαπλών ερωτήσεων όταν συνδιαλέγεστε και δομείτε προτάσεις για τις δράσεις. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ικανοποιητικά και μας μεταφέρουν την ατμόσφαιρα του σενάριου. Το παιχνίδι διαθέτει και εύκολο, και σκληρό mode, κάτι που το

κάνει ακόμα πιο ελκυστικό για τους αρχάριους παίκτες. Όλα αυτά για να τα δείτε πρέπει να διαθέτετε 4MB RAM με EMS driver, και οποιαδήποτε κάρτα ήχου.

ΑΝΤΟΧΗ

80%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μια διασκεδαστική εμπειρία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	70





HOUSE	COKTEL VISION
FORMAT	PC, PC CD ROM
TEST	486DX/40-Soundblaster

ΤΟΥ Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ

Πριν ένα χρόνο περίπου οι προγραμματιστές της Coktel Vision δημιούργησαν ένα άκρως εντυπωσιακό οπτικά αλλά σχετικά ανούσιο παιχνίδι βασισμένο σε κάποιες ιδέες του πασίγνωστου Εριχ Φον Ντβίνγκεν, όποιος έ-



ΓΕΝΙΚΑ

Μετά το πολυδιαφημισμένο αλλά απογοητευτικό Inca, η Coktel Vision ξαναπροσπαθεί αλλά χωρίς να κατορθώνει να διαφοροποιηθεί ριζικά προς το καλύτερο. Έτσι έχουμε ένα αρκετά καλό παιχνίδι με μέτριο σενάριο και κάτι λιγότερο από απαίσιο gameplay. Ίσως οι Γάλλοι έπρεπε να μη ρίξουν όλη την προσοχή τους στον τεχνικό τομέα παραμελώντας σε τέτοιο βαθμό το πολυπαθές gameplay. Καλή προσπάθεια αλλά δεν είναι αρκετή. Προτιμήστε την CD έκδοση αν ανήκετε στους προνομιούχους κατόχους ενός CD ROM. Πάντως είναι ένα από τα καλύτερα demos που μπορείτε να βρείτε, όσον αφορά τις γραφικές δυνατότητες του PC τουλάχιστον.

χει διαβάσει ξέρει τι εννοώ, τις οποίες και σχημάτισε αρκετά δημιουργικά αλλά με πολλά κενά. Και φυσικά αναφέρομαι στο πολυσυζητημένο Inca. Ο θόρυβος που δημιουργήθηκε γύρω από αυτό το παιχνίδι ήταν πολύς αλλά τελικά η επιτυχία του δεν έφτασε στα επίπεδα που έλπιζαν οι Γάλλοι δημιουργοί του. Και αυτό διότι το Inca φιλοδοξούσε να γίνει ένα φοβερό action adventure game αλλά το τελικό αποτέλεσμα, κατά την προσωπική μου άποψη, έφερνε περισσότερο προς το "περίεργο" arcade. Χαρακτηριστικά του γνωρίσματα ήταν η τεχνική του τελειότητα αλλά και τα πολλά σεναριακά κενά και η εκνευριστική του δυσκολία λόγω του χειρισμού κυρίως. Και πριν κλείσει χρόνος από την κυκλοφορία του πρώτου μέρους, η Coktel Vision έριξε στην κυκλοφορία και τη συνέχεια. Συνέχεια η οποία υπόσχεται πολλά αλλά η προϊστορία δεν είναι με το μέρος της. Ας δούμε λοιπόν, είναι καλύτερο το Inca II από το πρώτο μέρος ή μήπως η Coktel Vision μας προσφέρει "ξαναζεσταμένο φαγητό"; Follow me...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Μετά το τέλος του πρώτου μέρους ο

Eldorado κατόρθωσε να ενώσει ολόκληρη την αυτοκρατορία των Incas και να την οδηγήσει σαν πραγματικός ηγέτης στη μεγαλύτερη της ακμή φτάνοντας έως τα πέρατα του διαστήματος (!!!). Μοναδικό εμπόδιο στην ολοκληρωτική κυριαρχία των Incas στέκεται ο απαίσιος Agguire, επικεφαλής των Ισπανών Conquista-

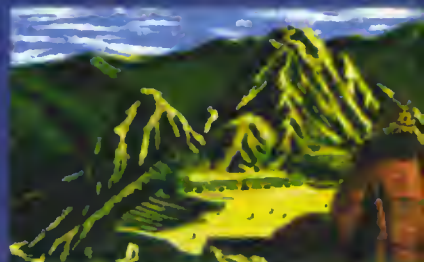
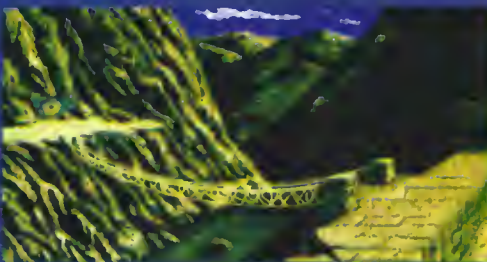
dos, ο οποίος στέλνει έναν τεχνικό αστεροειδή κοντά στη Γη προκαλώντας τεράστια προβλήματα διαπλανητικής επικοινωνίας ενώ κάποιες ανεξήγητες καταστροφές ανησυχούν ιδιαιτέρως την ηγεσία της χρυσής αυτοκρατορίας. Ο

Atahualpa, γιός και νόμιμος διάδοχος του μεγάλου Eldorado, εισέρχεται πλέον στο συμβούλιο των πρεσβυτέρων και σύμφωνα με την προφητεία του Wiracocha είναι αυτός που θα ανατρέψει τα σατανικά σχέδια του φοβερού Agguire. Ομως ο παρορμητισμός και ο νεανικός ενθουσιασμός του Atahualpa θα τον οδηγήσουν στο θάνατο στην πρώτη του αναμέτρηση με τον Agguire. Πλέον ο μόνος ικανός "διάδοχος" του νεκρού νεαρού είναι ο ίδιος του ο πατέρας. Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού αναλαμβάνετε το ρόλο του νεαρού Atahualpa αλλά μόλις "σκοτωθείτε" (έπαιξα τρεις φορές τη συ-

INCA WIRACOCHA

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μαζέψτε σπίτι όλους τους φίλους σας και δείξτε τους τα δυο Inca σαν demo.



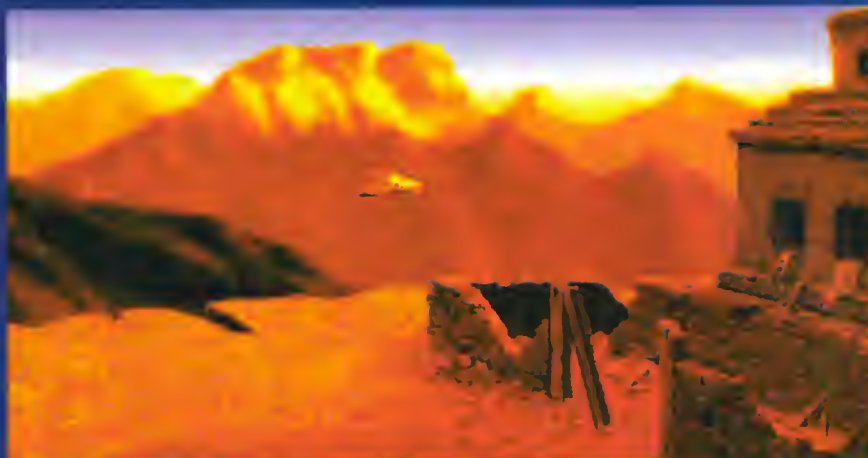


γκεκριμένη μάχη σε περίπτωση που έκανα κάτι λάθος αλλά το αποτέλεσμα ήταν πάντα ο ίδιο) είσατε πλέον ο EIDorado, ακριβώς όπως και στο πρώτο μέρος. Όπως βλέπετε και μόνοι σας έγινε κάποια προσπάθεια βελτίωσης του σεναρίου σε σχέση με το πρώτο Inca αλλά το τελικό αποτέλεσμα διαφέρει ελάχιστα καθώς το σενάριο είναι και πάλι προκαθορισμένο και δεν μπορείτε να το μεταβάλετε ούτε στο ελάχιστο, η πορεία του είναι η ίδια ότι και να γίνει. Δηλαδή ... ποιά η διαφορά;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ τα πράγματα κυμαίνονται στα υψηλότερα επίπεδα του πρώτου μέρους. Φοβερά ψηφιοποιημένα γραφικά, αν και είναι γνωστή η αντιπάθεια μου προς την εκτεταμένη χρήση του digitizing, τα οποία ομολογουμένως δημιουργούν μια πολύ εντυπωσιακή οπτική εικόνα. Οι προσωπογραφίες των χαρακτήρων που συναντάτε είναι αρκετά καλές σε ποιότητα αν και η επιλογή των ηθοποιών που "στήθηκαν" για το digitizing δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Ιδίως η "φάτσα" του Atahualpa είναι επεκειώς γελοία.

Τα backgrounds του παιχνιδιού είναι υπέροχα όπως και η κίνηση των διαστημολοίων στις αερομαχίες. Η λεπτομέρεια που χαρακτηρίζει τα γραφικά ολόκληρου του παιχνιδιού είναι πραγματικά μνημειώδης ενώ οι χρωματισμοί και οι φωτοσκιάσεις δημιουργούν μια πολύ όμορφη ατμόσφαιρα. Στις αερομαχίες παρατηρείται μια ιδιαίτερη προσοχή στη λεπτομέρεια ενώ η κίνηση είναι πραγματικά φοβερή (σε 486 πάντα). Υπάρχει μεγάλη δόση φαντα-



σίας στο σχεδιασμό όλων των γραφικών αλλά κυρίως στα διαστημόπλοια αν και σε μερικές περιπτώσεις παρατηρούνται τάσεις υπερβολής. Υπάρχουν σε ολόκληρο το παιχνίδι σκηνές οι οποίες θα σας μείνουν για καιρό στο μυαλό αλλά λόγω της τεχνικής τους τελειότητας και μόνο, αυτό όμως είναι κάτι το οποίο θα συζητήσουμε παρακάτω.

Σε γενικές γραμμές η τεχνική τελειότητα παρασύρει πολλές φορές τον παίκτη στο να πιστέψει ότι βλέπει κάποια ταινία ενώ τα interactives που υπάρχουν διάχυντα σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού ενισχύουν αυτή την εντύπωση. Ο ήχος του παιχνιδιού δεν είναι ισάξιος του πρώτου μέρους αλλά υπάρχει μια ιδιαίτερα ατμοσφαιρική μουσική η οποία κάνει τη δουλειά της χωρίς πρόβλημα. Ομιλία δεν υπάρχει αλλά έχω βάσιμες πληροφορίες ότι η έκδοση για CD θα έχει ομιλία σε ολόκληρο το παιχνίδι αντικαθιστώντας τους εκνευριστικούς υπότιτλους που υπάρχουν σε αυτή την έκδοση. Τεχνικά λοιπόν το Inca II είναι απόλυτα ικανοποιητικό αγιζοντας τα όρια του ανεπανάληπτου.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού δεν είναι ο καλύτερος δυνατός αλλά σίγουρα δεν δημιουργεί κάποιο φοβερό πρόβλημα, αρκεί θέβαια το ποντίκι σας να είναι σε πολύ κα-

λή κατάσταση. Το gameplay όμως του Inca II είναι σίγουρα η αχίλλειος πτέρνα του και πάλι! Σίγουρα το δεύτερο μέρος δεν είναι απλώς ένα όμορφο arcade όπως το πρώτο αλλά και πάλι οι διαφορές σίγουρα δεν είναι ριζικές. Υπάρχουν αρκετοί γρίφοι οι οποίοι είναι αρκετά έξυπνοι αλλά ταυτόχρονα είναι εντελώς αποσπασματικοί. Τι εννοώ με αυτό; Οι διάφοροι γρίφοι είναι "ξεκάρφωτοι" χωρίς να επεκτείνουν το σενάριο ή να προωθούν την πλοκή του παιχνιδιού ενώ η δυσκολία τους είναι πολύ μικρή σε σχέση με άλλα παιχνίδια του "είδους". Στην αρχή του παιχνιδιού επιλέγετε τον τρόπο που θα παίξετε επιλέγοντας τον arcade ή τον adventure (???) δρόμο. Οι διαφορές όμως μεταξύ των δυο διαφορετικών δρόμων είναι ελάχιστες αν όχι μηδαμινές.

Φυσικά δε χρειάζεται να πω ότι θεωρώ την arcade επιλογή ανάξια λόγου, είναι που είναι arcade ... Καλά είναι και τα arcades αλλά όχι τόσο πολύ πια σε τέτοιο είδος παιχνιδιού. Δεν πιστεύω ότι υπάρχει κάτι άλλο να πω για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Είναι αρκετά καλό αλλά και πάλι η Coktel Vision δεν κατόρθωσε να ικανοποιήσει τις προσδοκίες και τις απαιτήσεις μας. Πάντως σίγουρα είναι καλύτερο από το πρώτο μέρος.



ANTOXH	ME DYQ LOGIA
74%	Δεν μας έπεισε ...
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	69
ΓΕΝΙΚΑ	75



HOUSE	LEGEND
FORMAT	PC
TEST	486DX2.50, SOUNDBLASTER

TOY A. GORE. KOTZIA



ΜΙΑ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΗ ΜΕΡΑ

Μια πρωινή μέρα του Μαρτίου, και ενώ είχα ρεπό. Χτυπάει το τηλέφωνο.

GORE- ΝΑΙ;

ΑΓΝΩΣΤΟΣ- ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ!!

GORE- Ελα Νικο, τι γίνεται στο USER;

SONIC- Ήρθανε παιχνίδια για review.

GORE- Adventures ήρθανε;;

SONIC- Και βέβαια ήρθανε, αλλά τα λιγουρεύεται ο Παύλος.

GORE- Μα τον Azagthoth, θα εξαπολύσω θεούς και δαίμονες αν αύριο που θα έρθω δεν υπάρχει Adventure για μένα.

(Κάπου εδώ ο Κροντηράς αρχίζει να ι-



δρώνει, και ο Παύλος ετοιμάζεται να αποκρούσει τα σατανικά μου spells που αναμένονται απ'το τηλέφωνο)

SONIC- Καλά θα δούμε τι θα κάνουμε.

(Μετά απο σύσκεψη συντακτών αποφασίστηκε ένα από τα Adventures να παραδοθεί σε μένα)

GORE- Λοιπόν; Τι αποφασίσατε;;

SONIC- Το COMPANIONS OF XANTH σου ανήκει!!

GORE- Το COMPANIONS OF XANTH, δεν είναι αυτό της LEGEND;;

SONIC- Αυτό είναι, και απ'ότι φαίνεται και από το εξώφυλλο πρέπει να είναι

πολύ καλό.

GORE- Ερχομαι....

SHADOWCASTER- Εμένα γιατί δεν με ρώτησε κανείς;

Κάπως έτσι το COMPANIONS OF XANTH κατέληξε στα χέρια μου. Να τι τραβάμε και εμείς οι συντάκτες για να γράψουμε ένα review.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ
Διαβάστε
οποσδήποτε το υπέροχο
βιβλίο του Piers Anthony,
Demons Don't Dream.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εκεί όπου ο ήλιος χαιδεύει τα γλυκά νερά των ποταμών. Εκεί που τα πουλιά τραγουδούν μυστηριώδεις μελωδίες, σ'έναν κόσμο όπου δύο δαίμονες μάχονται για την κυ-

ΓΕΝΙΚΑ

Το COMPANIONS OF XANTH δεν έχει ψεγάδια. Είναι ένα ολοκληρωμένο Adventure που λίγο πολύ τα έχει όλα. Καλά γραφικά, καλός ήχος, εύχρηστος χειρισμός, και ενδιαφέρον σενάριο φτάνουν και περισσεύουν για ένα Adventure game. Το Companions Of Xanth τα υπερκαλύπτει όλα αυτά. Βέβαια όσο υπάρχουν παιχνιδάρες όπως το Gabriel Night, τα κριτήρια βαθμολόγησης αλλάζουν. Παρ'όλα αυτά δεν παύει να είναι ένα πολύ καλό Adventure.



ριαρχία του κόσμου, εσείς είστε το "κλειδί" της ανθρωπότητας και πρέπει να μονομαχήσετε με των Com-Pewter, και να επιβιώσετε στον μαγικό κόσμο του ΧΑΝΤΗ. Δαίμονες, δράκοι, κένταυροι, αλλά και άλλα περίεργα πλάσματα έχουν βαλθεί να σας εμποδίσουν. Εσείς πριν ξεκινήσετε την περιπέτεια σας μπορείτε να διαλέξετε έναν σύντροφο ο οποίος θα σας φανεί υπερβολικά χρήσιμος στην περιπέτεια την οποία έχετε αναλάβει. Διαλέξτε όμως σοφά γιατί ένας κακός σύντροφος, μπορεί να είναι και ο μεγαλύτερος εχθρός. Γι' αυτό μην κοιτάτε την εξωτερική τους εμφάνιση αλλά δώστε σημασία στις ικανότητες τους. Κάτι που αξίζει να πούμε είναι ότι το Companions Of Xanth είναι βασισμένο στο βιβλίο του Piers Anthony, *Demons Don't Dream*. Το βιβλίο μπορείτε να το βρείτε μέσα στο κουτί του παιχνιδιού. Αν παίξετε το παιχνίδι και συγχρόνως κοιτάτε και το *Demons Don't Dream*, σύντομα θα το τελειώσετε. Το σεβνάριο του παιχνιδιού όπως καταλαβαίνετε δεν είναι ρηχό, αλλά απεναντίας έχει βάθος και ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

ΗΧΟΣ-ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού καλύπτουν σε μεγάλο βαθμό τις ανάγκες του σύγχρονου Adventurer. Η προγραμματιστική ομάδα που ακούει στο όνομα Legend μας αφινιδίασε με το Companions Of Xanth, αφού έχει περάσει σε ένα καινούργιο πιο ολοκληρωμένο τρόπο έκφρασης των τοποθεσιών που διαδραματίζεται η περιπέτεια. Μεγαλύτερες εικόνες, και ακόμα περισσότερες μπορείτε να δείτε ενώ παίζετε το παιχνίδι. Δεν είναι μόνο αυτό που με έκανε να πιστέψω ότι η Legend συνετίστηκε. Παρατηρώ ότι τα χρώματα είναι σε χαμηλούς σχετικά τόνους κάνοντας το παιχνίδι ακόμα πιο ρεαλιστικό και πιά ευχάριστο. Εκτός από τα χρώματα, τα σχέδια είναι



πολύ καλά και δεν τα διακρίνει προχειρότητα. Πολλές από τις εικόνες έχουν και κινητικό χαρακτήρα. Ενα απλό παράδειγμα είναι ότι στην πίστα με το καράβι μπορείτε να διακρίνετε τον ατμό που βγαίνει από το φουγάρο του πλοίου. Τέλος ένα ακόμα στοιχείο που αναβαθμίζει τα γραφικά είναι τα διάφορα Interactives που βλέπουμε όσο προχωράμε την περιπέτεια μας.



Ο ήχος είναι αρκετά καλός, πολλά μουσικά κομμάτια τα οποία εναλλάσσονται ανάλογα με τον χώρο που κινείστε. Τα μουσικά θέματα αυτά υστερούν λίγο στην ποιότητα του ήχου, αλλά είναι βασισμένα σε υπέροχες συνθέσεις.

Αλλο ένα στοιχείο του ήχου είναι και τα διάφορα digitized εφφέ. Όσοι ξέρουν τα παιχνίδια της Legend είμαι σίγουρος ότι βάσει του Companions Of Xanth θα έχουν απορήσει βλέποντας τόσες βελτιώσεις. Περιμένετε να δείτε και τι γίνεται στο θέμα του χειρισμού.

Ενώ η Legend έκανε την έκπληξη. Ενώ τα πιο παλιά της παιχνίδια ήταν λίγο "σπαστικά" στο θέμα του χειρισμού, τώρα έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι που είναι εύχρηστο, ευχάριστο, και γρήγορο. Βέβαια ο παλιός χειρισμός της Legend ήταν αρκετά βολικός αφού είχε όλες τις επιλογές κινήσεων σε μία οθόνη. Τώρα τα έχει όλα αυτά αλλά δεν χρειάζεται πιά να γράφετε αυτό



που θέλετε να κάνετε, αλλά χρησιμοποιώντας το mouse μπορείτε να κάνετε όλες σας τις κινήσεις. Πάνω αριστερά διακρίνετε τις βασικές επιλογές "διαταγών" που δίνετε στον ήρωα σας. Ακριβώς από κάτω υπάρχει μία "μαργαρίτα" κινήσεων η οποία σας διευκολύνει να κινείστε στον κόσμο του Χανθ. Κάτω από την μαργαρίτα υπάρχουν τα ικονίδια για να σώσετε, γιά να δείτε τον χάρτη, καθώς και διάφορες άλλες υποεπιλογές. Το μεγαλύτερο κάτω μέρος της οθόνης το καταλαμβάνει ένας πίνακας ο οποίος σας ενημερώνει για το τι έχετε μαζί σας. Ακριβώς δίπλα είναι το ικονίδιο του συντρόφου σας.

Όλα αυτά συντελούν σε ένα πολύ καλό τρόπο χειρισμού που κάνει το παιχνίδι άνετο και όπως είπαμε και παραπάνω εύχρηστο και γρήγορο.



ΑΝΤΟΧΗ

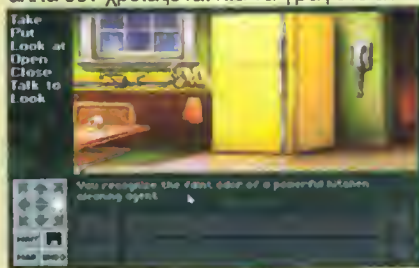
87%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα "must" για την συλλογή σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	87
ΓΕΝΙΚΑ	85





HOUSE	BRODERBUND
FORMAT	PC
TEST	486DX2/50 SOUNDBLASTER

TOY A. GORE. KOTZIA



Η σεβαστή εταιρία Broderbund, δημιούργησε μία σειρά παιχνιδιών με σκοπό την διαπαιδαγώγηση, την ενημέρωση, και φυσικά την ψυχαγωγία των gamers. Η σειρά αυτή ονομάζεται CARMEN SANDIEGO, και στα χέρια μας έχουμε το παιχνίδι της αναζήτησης της στο διάστημα. Απ' ότι γνωρίζουμε υπάρχει και το παιχνίδι WHERE IN USA IS CARMEN SANDIEGO, όπου η περιπέτεια διαδραματίζεται στις Ηνωμένες Πολιτείες. Όπως θα δείτε και παρακάτω, όσο παίζετε το WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO τόσες πιο πολλές γνώσεις αποκτάτε για το διάστημα. Ας περάσουμε ό-

ΓΕΝΙΚΑ

To Where In Space Is Carmen Sandiego είναι ένα πρόγραμμα που συνδυάζει τέλεια την ψυχαγωγία με την μάθηση. Μια τεράστια εγκυκλοπαίδεια με χιλιάδες πληροφορίες για το ηλιακό μας σύστημα, την γεωγραφία, και την μυθολογία. Τα καλά γραφικά, και ο όμορφος ήχος κεντρίζουν το ενδιαφέρον του παίκτη ο οποίος μαθαίνει, ενώ παίζει ένα πολύ καλό παιχνίδι.



μως στην αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η αποστολή που σας έχει ανατεθεί δεν είναι και τόσο εύκολη. Πρέπει να σταματήσετε την CARMEN, καθώς και την συμμορία της η οποία λεηλατεί τους πολιτισμούς του διαστήματος. Εσείς είστε κάτι σαν αστυνομικός ντεντέκτιβ του διαστήματος. Το μέσο το οποίο θα χρησιμοποιείτε για τα διαπλανητικά ταξίδια σας είναι το υπερσύγχρονο διαστημόπλοιο Cosmohipper 911 Turbo.

Το διαστημόπλοιο αυτό είναι εφοδιασμένο με έναν υπολογιστή τελευταίας τεχνολογίας που ακούει στο όνομα VAL 9000. Για να πετύχετε τον σκοπό σας πρέπει να εξαθρώσετε όλη την συμμορία έτσι ώστε να καταφέρετε να φτάσετε στην Carmen και να την συλλάβετε. Στην αρχή του παιχνιδιού είστε Space Cadet, αργότερα και εφόσον κάνετε συλλήψεις και δια-

λευκάνετε εγκλήματα θα προαχθείτε σε Sun Admiral. Αφού αρχίσετε λοιπόν και δηλώσετε το όνομα σας, θα σας εμφανιστεί ο "μπασκίνο-αρχηγός", και θα σας αναθέσει την αποστολή. Αφού λύσετε κάποιο αστυ-

νομικό αίνιγμα ο αρχηγός ξαναεμφανίζεται και σας αναθέτει μια καινούργια αποστολή.

Γιά να διαλευκάνετε τις διάφορες απάτες και παρανομίες πρέπει να εξετάζετε τους διάφορους μάρτυρες που υπάρχουν διασκορπισμένοι στους πλανήτες. Γιά να τα βγάλετε πέρα η προγραμματιστική ομάδα Broder-

bund έχει προγραμματίσει ειδικά

γιά σας ένα σωρό ευκολίες. Μιά από αυτές είναι και το ρομπότ που ακούει στο όνομα Probe και μπορείτε ανά πάσα στιγμή να το στείλετε σε κάποιο πλανήτη να κάνει έρευνα και να σας φέρει κάποια στοιχεία τα οποία θα τα χρησιμοποιήσετε γιά να λύσετε το αίνιγμα. Χρησιμοποιώντας το ρομπότ, τις καταθέσεις των μαρτύρων, και διάφορα άλλα στοιχεία ανακαλύπτετε ποιός είναι ο απατεώνας. Για να τον συλλάβε-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν οι βαθμοί στο σχολείο δεν είναι καλοί, αυτό είναι το μόνο παιχνίδι το οποίο θα σας αγοράσουν αμέσως οι γονείς σας.





τε όμως πρέπει να αποκτήσετε ένταλμα συλλήψεως. Αυτό γίνεται δίνοντας τα στοιχεία που σας οδήγησαν για να καταλάβετε ποιός είναι ο απατεώνας στο συμπαθέστατό σας υπολογιστή, VAL 9000. Τα probes δεν φυτρώνουν στα δέντρα όπως μας πληροφορεί και η γυναικεία φωνή του VAL, για αυτό μην τα ξεδεύετε άσκοπα.

Πα' όλα αυτά τα probes αυξάνονται ενώ παίζετε και προχωράτε. Ενώ άλλο θέμα που πρέπει να δώσετε προσοχή είναι η αστρική ώρα. Ο αρχηγός σας σας έχει προκαθορίσει τον χρόνο δράσης τον οποίο δεν μπορείτε να υπερβείτε. Επίσης προσοχή θέλει και η ποσότητα των καυσίμων η οποία σε κάθε μεταφορά σας μειώνεται. Για αυτό μην κάνετε άσκοπα ταξίδια, γιατί το παιχνίδι δεν διαθέτει ούτε βενζινάδικα, ούτε express service.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, και δεν μας δίνουν την δυνατότητα να βρούμε κάποιο ψεγάδι. Πάνω από πενήντα digitized εικόνες οι οποίες είναι παρμένες από τα αρχεία της NASA, και από διάφορα άλλα ερευνητικά κέντρα τα οποία ασχολούνται με το διάστημα. Η καλή ποιότητα των γραφικών φαίνεται και από την

εισαγωγή του παιχνιδιού. Βέβαια εκτός από τις Digitized εικόνες, υπάρχουν και δεκάδες άλλες σχεδιασμένες. Καλός επίσης είναι και ο σχεδιασμός του διαστημοπλοίου, που φαίνονται καθαρά όλα τα όργανα. Οι στατικές εικόνες του παιχνιδιού συνδυάζονται και με Animation. Σε διάφορους πλανήτες τα πλάσματα που ζούν εκεί έχουν έναν ιδιαίτερο κινούμενο χαρακτήρα. Το Animation είναι ομαλό και ευχάριστο.

Όλα αυτά συντελούν στην οπτική ικανοποίηση του gamer. Τι γίνεται όμως με την ακουστική ικανοποίηση; Ακόμα και εδώ η Broderbund δεν μας απογοήτευσε. Πολλά μουσικά θέματα τα οποία αλλάζουν από πλανήτη σε πλανήτη. Οι μελωδίες είναι αρκετά καλές, και εκφράζουν απόλυτα το μέρος που βρίσκεστε κάθε φορά. Τον ήχο πλαισιώνουν και οι πολύ καλές Digitized φωνές που ακούγονται. Ο VAL 9000 έχει μία υπέροχη γυναικεία φωνή η οποία γίνεται απόλυτα κατανοητή. Βέβαια εκτός από τις μελωδίες και τις φωνές υπάρχουν και πολύ καλά Digitized εφέ. Κάθε φορά που μεταφέρεστε από πλανήτη σε πλανήτη ακούγονται πειστικότεροι ήχοι διαστημοπλοίου. Ενα μικρό παράπονο στον τομέα του ήχου είναι ότι μερικές μελωδίες είναι απελπιστικά χαρούμενες, και γλυκανάλατες.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι υπέροχος και άνετος. Μία ματιά στο εγχειρίδιο του παιχνιδιού φτάνει να σας κάνει "TOP GUN" έτσι ώστε να τα βγάξετε πέρα στον επικίνδυνο κόσμο του διαστήματος. Τεράστιες τράπεζες πληροφοριών γίνονται άνετα προσπελάσιμες, και κατανοητές. Όλα αυτά που πρέπει να κάνετε είναι εύκολα να πραγματοποιηθούν μέσα από το ταμπλό του διαστημοπλοίου σας. Βέβαια η δράση είναι λίγο περιορισμένη αφού δεν έχετε και τόσα πολλά να κάνετε ενώ παίζετε. Αυτό δικαιολογείται απόλυτα λόγω του είδους του παιχνιδιού το οποίο είναι περισσότερο εκπαιδευτικό παρά ψυχαγωγικό. Πα' όλα αυτά το παιχνίδι είναι ικανό να κρατήσει πολύ καιρό στον σκληρό δίσκο σας ακόμα και αν δεν ενδιαφέρεστε για τον εκπαιδευτικό του χαρακτήρα.

ANTOXH

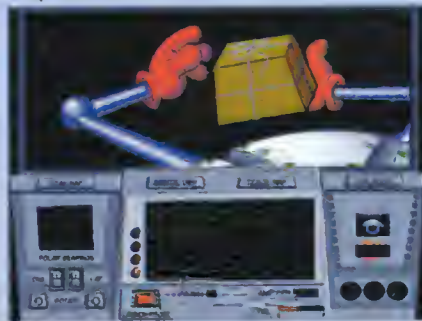
89%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εκπαιδευτικό, ψυχαγωγικό, και εύχρηστο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	82
ΓΕΝΙΚΑ	85





HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Soundblaster

ΤΟΥ Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ

Nα τα μας! Αυτό μας έλειπε τώρα. Πριν ακόμα προλάβω να "χωνέψω" καλά την κυκλοφορία του ανυπέρβλητου Privateer από τη φοβερή Origin και του καλούτσικου Frontier - Elite II από τη Gametek, ήρθε και η μεγάλη κυρία της εξομοίωσης να μπει στο χορό. Η Microprose, που τυγχάνει να είναι μια από τις αγαπημένες μου εταιρίες, αποφάσισε να εισέλθει στο χώρο της "διαστημικής στρατηγικής εξομοίωσης"



ΓΕΝΙΚΑ

Αρκετά καλό σαν σύλληψη αλλά το αποτέλεσμα δεν δικαιώσε τις προσδοκίες μου. Τεχνικά δεν έχει πολλά μειονεκτήματα, χωρίς βέβαια να είναι αψεγάδιαστο, αλλά το όλο αποτέλεσμα δεν δείχνει να εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες που έχει ένα σενάριο σαν και αυτό. Γενικά το όλο σύνολο δεν δείχνει να κυμαίνεται στα επίπεδα που μας έχει συνηθίσει η MicroProse. Πάντως αξίζει τον κόπο αν και δεν ανήκει ούτε κατά διάνοια στις καλές παραγωγές αυτής της εποχής. Ρίξτε του μια ματιά.

σης" (δικός μου είναι ο όρος, έχω την πατέντα) ρίχνοντας στην αγορά το πολλά υποσχόμενο και εξίσου φιλόδοξο Starlord. Και ας μην ξεχνάμε ότι επίκειται και η κυκλοφορία του, επίσης πολλά υποσχόμενου, Master of Orion επίσης από τη Microprose. Τελικά μου φαίνεται ότι οι κύριοι της αμερικάνικης εταιρείας βαρέθηκαν την παραγωγή "Ξερών" εξομοιώσεων και αποφάσισαν να ασχοληθούν λίγο και με τη στρατηγική προσπαθώντας προφανώς να δώσουν και κάποιο βάθος στους νέους τους "εξομοιωτές". Η απλά ζήλεψαν την αδιαμφισβήτητη επιτυχία του Privateer και του Elite και αποφάσισαν να δώσουν κάτι παραπάνω. Μέσω του Starlord η Microprose επιχειρεί να μας δώσει ένα διαστημικό "εξομοιωτή", είναι γνωστή πλέον η θέση μου επί του θέματος, με ευρείας έκτασης στρατηγικό σχεδιασμό και τεράστιας θα έλεγα κλίμακας σεναριακή πλοκή. Γιατί όμως το λέω αυτό. Ας δούμε μαζί τι ακριβώς συμβαίνει με αυτή τη νέα παραγωγή της Microprose.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Πολύ ωραία πράγματα. Το σεναριακό υπόβαθρο του παιχνιδιού τίθεται κάπου στο (πολύ) μακρινό μέλλον όπου πλέον τα διαστημικά ταξίδια δεν υπολογίζονται σε έτη φωτός αλλά σε ημέρες! Το ανθρωπίνο γένος έχει κυριαρχήσει στο γαλαξία αν και πως θα μπορούσαν να λείπουν οι καθιερωμένες πλέον έριδες;

Υπάρχουν πλέον "οικογένειες", δυναστείες οι οποίες βρίσκονται διαρκώς σε εμπόλεμη, συνήθως, κατάσταση με άλλες οικογένειες για την κυριαρχία σε κάποιο πλανήτη. Συμμαχίες σχηματίζονται και διαλύονται με την ίδια ευκολία ενώ ο απώτερος σκοπός είναι ένας και μοναδικός. Η απόλυτη κυριαρχία σε ολόκληρο το γαλαξία και αυτό μπορεί να επιτευχθεί με ένα και μοναδικό τρόπο. Να γίνετε ο ανώτατος άρχων, ο αυτοκράτορας ολόκληρου του γαλαξία. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μόνο με συνεχή και εξοντωτικό πόλεμο εναντίον όλων των υπόλοιπων οικογενειών και στο τέλος εκ-

θρονισμό του παρόντος αυτοκράτορα. Φυσικά πρώτα πρέπει να αναρριχηθείτε στην ιεραρχία της δικής σας οικογένειας περνώντας από Earl σε Duke, κατόπιν σε Lord και τελικά σε King ο οποίος είναι και ο επικεφαλής της κάθε οικογένειας. Και όπως είναι αυτονόητο, η κάθε προσπάθεια νέου πλανήτη στο υπάρχον δυναμικό της οικογένειας εκτός από το χρηματικό σας απόθεμα ανεβάζει και τις μέτοχές σας στους κόλπους της οικογένειας. Όπως καταλαβαίνετε το Starlord



ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ασχοληθείτε με το Privateer ή το Frontier και δείτε και μόνοι σας τη διαφορά. Ίσως και τα δυο Dune να σας αρέσουν περισσότερο.

είναι καθαρά "οικογενειακή υπόθεση". Κάτι από τη γειτονική μας Σικελία δεν θυμίζει αυτό; Ίσως και λίγο από Κορσική. Αυτά τα ολίγα για το σενάριο του Starlord το οποίο είναι αρκετά έξυπνο αλλά και τεράστιο σε έκταση μιας και η μάχη μεταξύ των οικογενειών είναι μεγάλης κλίμακας. Επεκτάσεις και εξελίξεις του σεναρίου δεν βρήκα μέσα στο παιχνίδι με μοναδική εξαίρεση το γεγονός ότι παράλληλα με τα δικά σας κατορθώματα αναπτύσσονται και όλες οι υπόλοιπες οικογένειες. Ας δούμε όμως την καθαρά τεχνική μεριά του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Πιστεύω ότι είναι ήδη πασίγνωστο το υψηλό επίπεδο γραφικού σχεδιασμού όλων των παραγωγών της MicroProse. Και το Starlord δεν θα μπορούσε να αποτελεί εξαίρεση. Οι στατικές εικόνες που υπάρχουν σε ολόκληρο το παιχνίδι, και είναι αρκετές, είναι πολύ όμορφες τόσο



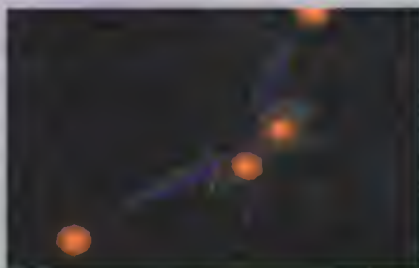
σε σχεδιασμό όσο και στην επιλογή των χρωμάτων. Οι διάφοροι πλανήτες είναι αρκετά εντυπωσιακοί και ο κάθε ένας διαφέρει εντελώς από τον άλλο.

Το δυνατότερο όμως σημείο του παιχνιδιού, όσον αφορά τα γραφικά, είναι οι αερομαχίες. Τα vectors που χρησιμοποιούνται είναι πολύ υψηλής ποιότητας, με καταπληκτική ταχύτητα και πολύ καλούς χρωματισμούς. Η ταχύτητα είναι πραγματικά εκπληκτική ενώ, παρά το γεγονός ότι συνήθως βρίσκονται πολλά σκάφη ταυτόχρονα στην οθόνη, η κίνηση δεν έχει κανένα απολύτως πρόβλημα. Αυτό βέβαια συμβαίνει στον 486 που έγινε το τεστ. Η κίνηση λοιπόν είναι ομαλότατη, αν και ώρες ώρες παραείναι γρήγορη, χωρίς να δημιουργείται το παραμικρό πρόβλημα όσο animation και να υπάρχει ταυτόχρονα στην οθόνη. Φυσικά υπάρχουν και κάποια μειονεκτήματα. Κατ'αρχήν τα χρώματα των διαστημο-

πλοίων είναι υπερβολικά έντονα και χτυπούν άσχημα στο μάτι ενώ είναι εντονότατη η έλλειψη των interactives τα οποία ίσως να βελτίωναν αρκετά τη συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Υπάρχουν βέβαια κάποια ψευδο-interactives αλλά δεν είναι αρκετά. Σίγουρα είναι λειτουργικά αλλά επαναλαμβάνονται και η συνεχής επανάληψη καταντάει κουραστική. Στις αερομαχίες μαζεύονται πάρα πολλά διαστημόπλοια ταυτόχρονα στην οθόνη και υπάρχουν στιγμές που δεν ξέρεις αν ρίχνεις σε αντίπαλο ή σε δικό σου διαστημόπλοιο. Αυτά όμως έχουν οι μάχες μεγάλης κλίμακας. Και σε γενικές γραμμές κάτι τέτοιο είναι αρκετά ρεαλιστικό. Άλλο μειονέκτημα είναι το εξαιρετικά φτωχό κόκπιτ του διαστημοπλοίου που πετάτε ενώ όλα τα διαστημόπλοια, αλλάζουν ανάλογα με το βαθμό σας, έχουν το ίδιο εσωτερικό αλλά και τα ίδια πτητικά χαρακτηριστικά. Ο ήχος δεν είναι σίγουρα το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού. Αρκετά καλά και λειτουργικά εφφέ αλλά γενικά το ηχητικό σύνολο του Starlord δεν είναι κάτι που να μην το έχουμε ξανακούσει.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Μοιρασμένα τα πράγματα. Ο χειρισμός του παιχνιδιού δεν είναι ότι καλύτερο έχουμε δει καθότι ούτε στις αερομαχίες ούτε στο στρατηγικό μέρος βοηθάει τον παίκτη ιδιαίτερα να εξοικωθώ με το παιχνίδι. Πάντως παίζεται χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Το gameplay, όπως και σε όλα τα παιχνίδια στρατηγικής φύσης, είναι το δυνατό σημείο του Starlord. Πολλοί πλανήτες για κατάκτηση, πολλοί αντίπαλοι για εξουδετέρωση αλλά και πάρα πολλές δυσκολίες σας περιμένουν στον κόσμο των διαστημικών δυναστειών. Υπάρχει δυνατότητα εμπορίου, υπάρχουν αερομαχίες, υπάρχουν μάχες οι οποίες κρίνονται περισσότερο από την τακτική που θα ακολουθήσει ο παίκτης αλλά υπάρχουν και προβλήματα.



Εαν επιλέξετε να εμπλακείτε αυτοπροσώπως σε κάποια μάχη θα δείτε ότι τα αντίπαλα διαστημόπλοια είναι εξίσου δυνατά με το δικό σας και ότι γενικά τα πράγματα είναι πολύ ζόρικα, ίσως περισσότερο απ'όσο πρέπει.

Αλλά το δυσκολότερο, και πιο εκνευριστικό, σημείο του παιχνιδιού είναι η διαχείριση των χρημάτων και των πόρων του παίκτη αλλά και η τεχνική υποστήριξη της διαστημικής σας αρμάδας. Είναι εξαιρετικά δύσκολη η εξοικονόμηση καυσίμων αλλά και εξοπλισμού για τα διαστημόπλοια σας ενώ ο χρόνος που χάνετε σε κάθε ταξίδι είναι υπερβολικός σε αναλογία με τις εξελίξεις που συμβαίνουν και δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα. Ίσως να προσδίδει ρεαλισμό αυτό το γεγονός αλλά πάντα υπάρχουν και κάποια πλαίσια τα οποία όμως, δυστυχώς, εδώ υπερβαίνονται κατά πολύ. Γενικά το Starlord είναι ένα αρκετά καλό και πλήρες παιχνίδι αλλά με εμφανείς αδυναμίες σε όλους σχεδόν τους τομείς. Εξαιρετικά δύσκολο τόσο στο χειρισμό όσο και στο gameplay. Κρίμα γιατί περίμενα κάτι περισσότερο από μια εταιρία σαν τη MicroProse.



ANTOXH

81%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλό αλλά όχι για την MicroProse.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	82
ΓΕΝΙΚΑ	84

ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS

ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40 - 54643 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ - ΤΗΛ. (FAX) 031 - 837.063

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

5,25 DD (ΚΟΥΤΙ 10 ΤΕΜ)

NONAME.....	1.000
VERBATIM PLUS DOS.....	1.500
FUJI FILM DOS.....	1.600
BONUS VERBATIM.....	1.500
VIRGIN.....	1.500

5,25HD (ΚΟΥΤΙ 10 ΤΕΜ)

NONAME.....	1.600
VERBATIM PLUS DOS.....	2.000
3M DOS.....	2.900
BASF.....	3.000
PARROT.....	2.800
TDK.....	2.900
FUJI FILM DOS.....	2.500
VIRGIN.....	2.000

3,5 (ΚΟΥΤΙ 10 ΤΕΜ)

NONAME.....	1.500
DYSAN PLAST DOS.....	2.500
3M DOS.....	2.800
TDK COLOR.....	2.900
VERBATIM PLUS DOS.....	2.500

3,5HD (ΚΟΥΤΙ 10 ΤΕΜ)

NONAME.....	2.300
JACKIN PLAST.....	3.000
JACKIN PLAST COL.....	3.200
3M DOS (11ITEM).....	3.700
VERBATIM PLUS DOS.....	4.000
MITSUBISHI DOS.....	3.800
FUJI FILM DOS.....	4.000
VIRGIN.....	3.600

3" ΓΙΑ AMSTRAD CPC 6128

MAXELL.....	700
-------------	-----

ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ

ΑΦΡΟΣ ΚΑΘ. Η/Υ.....	1.200
ΥΓΡΟ ΚΑΘ. MONITOR.....	1.500
ΜΑΝΘΛΑΚΙΑ ΠΛΗΚΤΡ.....	800
ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΚΑΘ.3,5/5,25.....	500
ΣΕΤ ΚΘΑΡΙΣΜΟΥ.....	4.800
FAX CLEANER.....	2.400

MOUSE

SUPER MOUSE.....	5.000
GENIUS MOUSE ONE.....	5.500
A4(SET).....	7.700
BEETLE COLOR.....	9.600
HIT MOUSE.....	9.500
HIT MOUSE CAAD - VER.....	9.500
FANSY (ΔΙΑΦΑΝΕΣ).....	10.500
SUNNYLINE (SET).....	16.500
GENIUS (ΑΣΥΡΜΑΤΟ).....	18.500
MICROSOFT ORIG.....	25.000

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ
ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΣΕ ΜΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ

ΗΛ. ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ

ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

GAMES - GAMES - GAMES

1869.....	10200	GOBLINS 3.....	14400
4D BOXING.....	5250	HARPOON.....	12300
5 INTELLIGENT GAMES.....	7700	HEART OF CHINA.....	11200
ACES OF PACIFIC + MISSIONS.....	13200	HOME ALONE 2.....	7400
ACES OF OVER EUROPE.....	13200	HYPERSPEED.....	12200
AIR LAND SEA.....	12200	INCA II.....	18800
ANOTHER WORLD.....	9600	KGB.....	9600
ASHES OF EMPIRE.....	5800	LALAW.....	9850
B17 FLYING FORTRESS.....	13800	LARRY I.....	12000
BABY JO.....	7700	LARRY 6.....	12100
BALL GAMES.....	4250	LINE IN THE SAND.....	9600
BANE OF COSMIC.....	10200	LINKS 386 PRO.....	11200
BARGON ATTACK.....	9600	LOST FILES OF SHERLOCK HOL.....	12200
BASKET MASTER.....	3600	LURE OF TEMPTRESS.....	7700
BAT II.....	9600	MASTER OF ORION.....	14500
BATTLESTORM.....	4200	MILLENNIUM.....	7700
BETRAYAL.....	7900	NASCAR INDIANAPOLIS.....	4600
BETRAYAL AT KRONDOR.....	14300	PIRATES GOLD.....	12200
BLACK JACK.....	2000	PLAN 9.....	11800
BUCK ROGERS 2.....	7700	POLICE QUEST IV.....	12100
BUNNY BRICKS.....	4800	PRINCE OF PERSIA II.....	12500
CARL LEWIS CHALL.....	11200	PROPHECY OF SHADOW.....	7700
CASTLE OF DR.BRAIN.....	12200	QUEST FOR GLORY II.....	11200
CHESS MANIAC 5 BILL.....	13200	QUEST FOR GLORY IV.....	12100
CIRCUIT 5 EDGE.....	5200	PROTO STAR.....	11900
CLASSIC COLLECTION.....	9600	RED BARON+MIS.....	13200
CONFLICT KOREA.....	9600	REX NEBULAR.....	7600
COOL WORLD.....	7300	RISE OF THE DRAGON.....	11900
CRUSADERS DARK SAVANT.....	11200	SIERRA AWARD WINNERS.....	11300
D-DAY.....	10200	SILENT SERVICE II.....	5800
DARK HALF.....	9850	SHADOW CASTER.....	14000
DAUGHTER OF SERPENTS.....	12200	SHADOWLANDS.....	7700
DAYS OF VIPER.....	4000	SPACE 1889.....	7200
DELUXE TRIVIAL PURSUIT.....	10500	SPACE HULK.....	13800
DISCOVER SPACE.....	10800	SPACE QUEST 1,2,3,4.....	12200
DREADNOUGHTS.....	9200	SPECIAL FORCES.....	9000
DRILLER.....	2900	SPELLJAMMER.....	9600
DUNGEON MASTER.....	10800	STORMOVIK.....	4200
ELITE II FRONTIER.....	12200	STRIKE COMMANDER.....	14500
ELITE PLUS.....	5500	TERMINATOR 2.....	10600
EPIC.....	7600	TOYOTA CELICA.....	8900
ESS MES SHUTTLE.....	7700	ULTIMA TRILOGY II.....	12200
ETERNAM.....	9000	ULTIMA VII.....	12200
FALCON 3.0.....	13200	VEIL OF DARKNESS.....	9600
FIRETEAM 2200.....	5800	V FOR VICTORY IV.....	12500
GABRIEL KNIGHT.....	12100	WHALE S VOYAGE.....	10200
GATEWAY.....	10200	WING COMMANDER ACAD.....	11500
GODFATHER ACTION.....	7200	WING COMMANDER II.....	11400
GRAND PRIX.....	13200	WWF2.....	7300
GUARDIANS.....	5300	YSERBIUS.....	12100

JOYSTICKS

MANTA - RAY.....	3.400
GAMMA -RAY.....	5.600
ULTIMATE.....	4.900
CONTROLLER.....	2.700
FOOTPEDAL.....	5.600
JUNIOR STICK.....	2.300
ELITE.....	4.500
QJ TURBO.....	2.600
SUPER CHARGER.....	3.300
PYTHON I.....	3.000
PYTHON IM.....	2.850
MEGASTAR.....	6.500
HYPERSTAR.....	4.200
POWER PLAY.....	4.000
MEG PACK.....	7.000
INTRUDER I.....	7.000
AVIATOR I.....	9.500
TOMAHAWK.....	6.000
PACMAN.....	7.300

JOYSTICKS PC

QWICK STICK.....	950
SWITCH JOY.....	3.000
ANALOG PLUS.....	7.900
PYTHON 5 - QS189.....	3.400
ASC.....	5.300
ELITE.....	5.400
PACMAN.....	7.500
PC RAIDER.....	4.500
PC FIGHTER.....	6.200
WARRIOR 5.....	3.400
INTRUDER 5.....	7.500
AVIATOR 5.....	9.000
FLIGHTSTICK.....	19.000
VIRTUAL PILOT.....	31.000

ΦΙΛΤΡΑ

12" POLAROID.....	9.500
14" MONO.....	3.100
14" FRESHER GLASS.....	6.000
14" UNUS ΚΡΥΣΤ.....	7.000
14" ΚΡΥΣΤ ΓΕΙΩΣΗ.....	8.000
14" SUNFLEX VDF.....	16.000
14" ERGOVIEW.....	19.500
14" SPACE.....	22.000

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

40 x 3,5 ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ.....	1.000
50 x 5,25 ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ.....	1.200
100 x 3,5/5,25 ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ.....	1.600
150 x 5,25 ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ.....	4.000
DATALUX 80 x 3,5ΚΛ.....	2.300
DATALUX 80 x 5,25ΚΛ.....	2.300
MEDIA BOX 70 x 5,25.....	6.250
B CARTRIDGE.....	3.200

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ - MODEMS - ACCESORIES

MASTER BOOMER+HXEIA.....	21.500	MODEM 2400 INT.....	16.500
S BLASTER DELUXE.....	33.000	MODEM 2400MNP5 INT.....	22.000
S BLASTER PRO.....	50.000	MODEM / FAX 2400/9600.....	21.000
S BLASTER 16 BIT.....	64.000	MODEM 2400 INTEL.....	57.000
S BLASTER 16 MULTI CD.....	82.000	MIDI ADAPTOR.....	7.000
S BLASTER 16 MULTI ASP.....	99.000	MIDI KIT.....	18.000
S GALAXYBX - II FP.....	30.000	VOICE ASSIST.....	21.000
S GALAXY NX - IIFP.....	42.000	ΚΑΛΩΔΙΟ ΓΙΑ 2 JOYST.....	5.000
S GALAXY BUSSINESS.....	65.000	ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ.....	3.000
S GALAXY NX -PRO 16FP.....	84.000	ΜΕΓΑΦΩΝΑ ΜΕ ΕΝΙΣΧ.....	6.500

**ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%
ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ
ΗΛ. ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ**



ΤΟΥ Α. GORE. ΚΟΤΖΙΑ

Σίγουρα ο Dizzy δεν είναι το sex σύμβολο του 94, αλλά ένας συμπαθέστατος τύπος που όλο μπλέκει σε περιπέτειες. Ας τον βοηθήσουμε να ξεπεράσει τις δυσκολίες του, και να ζήσει ευτυχισμένος με την πολυαγαπημένη του Daisy.

Ξεκινάτε παγιδευμένοι σε μια σπηλιά. Παίρνετε τα σπέρτα, τα φύλλα και το νερό. Χρησιμοποιείτε τα παραπάνω, στην πόρτα. Πηγαίνετε αριστερά μέχρι να συναντήσετε το πράσινο troll στην γέφυρα. Παίρνετε το pickaxe. Κατευθύνεστε ανατολικά στον τύπο που θα σας δώσει το ιπτάμενο χαλί. Συνεχίζετε ανατολικά μέχρι να βρείτε ένα μικρό κλουβί που το παίρνετε.

Πηδάτε στα σύννεφα και παίρνετε το bridge kit. Πηγαίνετε ανατολικά μία οθόνη. Χρησιμοποιείτε το pickaxe στο boulder(βράχο). Μπαίνετε στην σπηλιά. Παίρνετε το χρυσό βόλο, και τα κεράσια. Πηγαίνετε δυτικά μέχρι να φτάσετε στο πλοίο. Χρησιμοποιείτε το πλοίο για να φτάσετε στον ferryman. Μιλάτε στον ferryman, θα σας πει ότι το πλοίο του είναι αργό. Πίσω απ'το ghettoblaster είναι ένα κεράσι. Δυτικά του ferryman είναι ένα cute ruffle. Πετάτε το κλουβί δίπλα στο ruffle. Περπατάτε στα δέντρα μέχρι να δείτε το ρήγμα. Χρησιμοποιείτε το bridge kit. Τώρα περνάτε την γέφυρα και πηγαίνετε ανατολικά μέχρι να συ-

DIZZY

PRINCE OF THE YOLK FOLK

100% ΛΥΣΗ

ναντήσετε τα σύννεφα. Πηδάτε στα σύννεφα μέχρι να προσγειωθείτε στο κάστρο. Κατεβαίνετε κάτω και παίρνετε την χρυσή άρπα. Πηγαίνετε πίσω στα δέντρα, και περπατάτε στις κορυφές.

Πηγαίνετε όσο αριστερά γίνεται και πηδάτε στο σύννεφο. Πάρτε το κεράσι, και συνεχίζετε να πηδάτε μέχρι να συναντήσετε τον Saunt Per. Δώστε του την χρυσή άρπα, και πάρτε το ιερό τυρί. Αφήστε το τυρί στο κλουβί που βρίσκεται δίπλα στο cute ruffle. Πάρτε το κλουβί, και πηγαίνετε πίσω στο πράσινο troll. Αφήνετε το κλουβί στην γέφυρα, το troll θα φύγει. Τώρα μπορείτε να μπειτε στο κάστρο. Παίρνετε τον κινητήρα. Χρησιμοποιείτε τα ασανσέρ για να πάτε πάνω. Παίρνετε τα κεράσια και το κλειδί. Πηγαίνετε πίσω στον ferryman και του δίνετε τον κινητήρα. Θα σας δώσει το δρεπάνι του. Πηγαίνετε στο κάστρο που βρίσκεται ανατολικά.

Τώρα χρησιμοποιείτε το δρεπάνι για να κόψετε τα τριαντάφυλλα. Μην πάρετε το μαγικό φίλτρο, η το κατσαβίδι ακόμα. Παίρνετε οτιδήποτε άλλο υπάρχει(σιγουρευτείτε ότι έχετε πά-

ρει την σάλπιγκα). Παίρνετε το ασανσέρ, πηγαίνετε επάνω και παίρνετε το τσιμπίδι. Πηγαίνετε στο λιοντάρι και το βοηθάτε να ξεφορτωθεί την σφήνα. Πηγαίνετε πίσω στο ίδιο κάστρο και τοποθετείτε την σφήνα στο κάτω απ'το πάτωμα που το φάντασμα περπατά.

Σιγουρευτείτε ότι το φάντασμα θα ακουμπήσει την σφήνα. Παίρνετε το κατσαβίδι. Πηγαίνετε στον τύπο που προμηθευτήκατε το ιπτάμενο χαλί, και δώστε του την σάλπιγκα. Θα σας δώσει ένα jolly jokes βιβλίο. Πηγαίνετε αριστερά στο κάστρο και βρίσκετε μια παλιά μηχανή. Χρησιμοποιείτε το κατσαβίδι στην μηχανή. Η γέφυρα ανοίγει, και μεταφέρεστε στην πριγκήπισσα.

Δίνετε στην πριγκήπισσα το βιβλίο, και παίρνετε την σημαία που σας δίνει. Πηγαίνετε πίσω στο κάστρο που ήσασταν την τελευταία φορά, και ανεβαίνετε πάνω βάζοντας την σημαία στο κοντάρι. Ο τύπος με την σάλπιγκα εμφανίζεται και αφού του μιλάτε έρχεται και ο βασιλιάς. Αφού σας κάνει πρίγκηπα, πηγαίνετε στο δωμάτιο που η Daisy κοιμάται και την φιλάτε.

Spell Shop

ΤΩΝ SHADOWCASTER ΚΑΙ GORE

Τελικά μου φαίνεται ότι οι σαταριστικές τελετές και επικλήσεις κάποιων από τους "αρτιπά-λους" μας έπιασαν τόπο. Ξαφρικά στο τυπογραφείο έκανε την εμφάνιση του ένας αποτρόπαι-ος δαίμονας (λέτε να ήταν Άγγλος;) και "εξαφάνισε" ως δια μαγείας ένα κομμάτι του προη-γούμενου SpellShop. Και συγκεκριμένα αναφέρομαι στη λύση της δεύτερης και τρίτης ημέ-ρας του Gabriel Knight αλλά και στους δύο από τους τρεις χάρτες του Dark Seed. Επικοι-νωτήσαμε άμέσως με τον πολύ καλό μου φίλο δρ. Abraham Van Helsing ο οποίος έσπεν-σε να εξορκίσει το δαίμονα ώστε να μπορέσουμε και εμείς να κάνουμε σωστά τη δουλειά μας. Σχεδόν ταυτόχρονα εμφανίστηκε μπροστά μας ο Tempus και έδειξε με το σιδερόφρα-κτο του χέρι τους ShadowCaster και Gore λέγοντας ότι δεν εκπλήρωσαν εις το ακέραιο την υπόσχεση τους προς όλους τους adventurάδες της Ελλάδας και πρέπει να επαγορθώ-σουν. Δυστυχώς όμως το μαύρο χέρι του απαίσιου Bane αλλά και η "κακοβουλία" του ποτα-πού ... (ο ροών ροήτω) μαζί με κάποιους απροσδόκητους τεχνικούς λόγους δεν μας επιτρέπουν να εκπληρώσουμε άμεσα την υπόσχεση μας. Μην απελπίζεστε όμως. Δεσμενόμεστε όμως να σας αποζημιώσουμε σε κάποιο από τα προσεχή τεύχη και μάλιστα με το παραπάνω. And that's a promise. Και φυσικά ως πιστοί ιππότες του Tempus δεν είναι δυνατόν να αθετήσου-με την υπόσχεση μας. Αλλά μην απογοητεύεστε καθόλου. Πάρα πολλοί αναγνώστες μας ζή-τησαν μέσω της αλληλογραφίας τη λύση του Space Quest V - The Last Mutation γι' αυ-τό και εμείς ...

"SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION"

Παρακολούθησε την εισαγωγή. Βρίσκεσαι στην διαστημική βάση Starcon. Από τον διά-δρομο πήγαινε μια οθόνη βόρεια και OPEN DOOR στην πόρτα στα δεξιά σου. Μέσα στην τάξη τώρα, αν και αργοπορημένος μαθαίνεις πως έχεις τεστ για την απόκτηση διπλώματος. Από τις απαντήσεις σου θα εξαρτηθεί αν θα μεί-νεις ή όχι στην βάση. Οι σωστές απαντήσεις εί-ναι: 1D, 2E, 3E, 4C, 5E, 6C, 7E, 8D, 9A και 10A. Βέβαια ένας πιο ευχάριστος τρόπος με τον ο-ποίο παίρνεις παραπάνω πόντους είναι να κρυ-φοκοιτάξεις στο γραπτό του εξεταζόμενου αριστερά (αυτού με το μεγάλο κεφάλι). Οποια απάντηση βλέπεις ότι έχει ση-μειώσει να σημειώνεις και εσύ (με προσοχή πάντα μην σε δει το ρο-μπότ-παρατηρητής). Αφού τελειώ-

σεις το τεστ έχοντας απαντήσει σωστά (αλ-λιώς χάνεις) ο καθηγητής σου αναθέτει τον κα-θαρισμό της βάσης. Εξω από την τάξη προχώρη-σε μια οθόνη νότια και OPEN CLOSET, την δεύ-τερη από δεξιά. Πέφτουν ορισμένα αντικείμενα. Από αυτά PICK UP SAFETY CONES, PICK UP SCRUB-O-MATIC. Κλείνεις την πόρτα. Τώρα προχώρησε άλλη μια οθόνη νότια και μία δεξιά. Προχώρησε προς τον διαστημικό ανελκυστήρα στα δεξιά σου. Βρίσκεσαι στο Academy crest. Εδώ USE SAFETY CONES κάνοντας κλικ τα προστατευτικά στις άκρες του κίτρινου τριγώ-νου και USE SCRUB-O-MATIC ON FLOOR. Το τοποθετείς στο πάτωμα. Κάνε κλικ με τον Hand κέρσορα σε αυτό δύο φορές και αρχίζεις το καθάρισμα. Πρέπει να καθαρίσεις ο-λόκληρη την κίτρινη επιφάνεια τόσο του τριγώ-νου όσο και του άστρου μέσα σε αυτό. Όταν τα καταφέρεις εμφανίζεται ο Captain Kirk με την

Take
Put
Look at
Open
Close
Talk to
Look



Time passes.



κυβερνήτισσα που δεν είναι άλλη από την γυναίκα που είχες δει σαν όραμα στο τέλος του Space Quest IV. Αφού φύγει επέστρεψε πάνω και προχώρησε στον κυκλικό διάδρομο. Παρακολούθησε τι θα συμβεί. Ένα ποντίκι μπαίνει στα ηλεκτρονικά κυκλώματα της βάσεως τα οποία εκκείνη την στιγμή τυχαίνει να βγάζουν τα αποτελέσματα των εξετάσεων. Τα βραχυκυκλώνει και το μόνο άτομο που ευνοείται από την κατάσταση αυτή είσαι εσύ. Αφού βγεις από την αίθουσα συσκέψεως που κατά λάθος είχες μπει προχώρησε μια οθόνη νότια. Βλέπεις ορισμένους δόκιμους να παίρνουν τα αποτελέσματα των εξετάσεων. Εσύ μη έχοντας καταλάβει τίποτα από τα προηγούμενα (τραγική ειρωνία έτσι;) κάνε κλικ με τον Hand κέρσorra στο μέρος όπου παίρνουν τα αποτελέσματα. Βρίσκεσαι προ εκπλήξεως. Εκπληρώνεις έτσι την μεγάλη σου επιθυμία. Γίνεσαι δηλαδή διοικητής ενός διαστημικού σκάφους (αν και σκουπιδιάρικο δεν παύει να θεωρείται διαστημικό σκάφος). Μέσα στο σκάφος τώρα κάτσε στο κάθισμα του πλοίαρχου και TALK TO FLO κάνοντας κλικ σ'αυτήν τον κέρσorra με τον οποίο δίνεις εντολές (αυτόν με το θαυμαστικό). Από τις επιλογές διάλεξε HAIL STARCON. Ανοίγει την έξοδο. Τώρα STATUS REPORT και σου αναφέρει τις τρεις αποστολές καθαρισμού πλανητών που έχετε (Gangularis, Peeyu και Kiz Urajgubi). Τώρα TALK TO DROOLE στα δεξιά σου και LAY IN

COURSE. Με την βοήθεια του manual της περιπέτειας τύπωσε τον κωδικό για τον πρώτο πλανήτη (Gangularis) και Enter. Ξανά TALK TO DROOLE και αυτή τη φορά επέλεξε το LIGHT SPEED. Φεύγετε από την διαστημική βάση, ενώ απ'ότι διαπιστώνεις ένα ανδροειδές (γυναικοειδές θα λέγαμε) σε καταδιώκει με σκοπό την εξόντωση σου. Στο διαστημόπλοιο σου τώρα όταν ο Droole σου πει πως πλησιάζετε στον προορισμό σας διάλεξε REGULAR SPEED και αφού μειώσετε ταχύτητα ACTIVATE RRS για να μαζέψει τα σκουπίδια. Αφού παρακολουθήσεις την διαδικασία με την οποία γίνεται το μάζεμα, ο μηχανικός σου ο Cliff σε ειδοποιεί πως έχει εντοπίσει κάτι μέσα στα σκουπίδια. Σήκω από το κάθισμα σου και WALK TO ENGINEERING SECTION. Μετά την συνομιλία σου με τον Cliff OPEN DOOR κάνοντας κλικ στο κουμπί στα δεξιά σου. Πέφτουν τα σκουπίδια πάνω σου και ένα πλάσμα εμφανίζεται μέσα από αυτά. Αφού το ξεκολλήσεις από το κεφάλι σου, φεύγει και κρύβεται. Τώρα από το Toolbox στα αριστερά σου OPEN TOOLBOX και πάρε από αυτό τα Anti-Acid Tablets, Laser Cutting Torch, High-Voltage Circuit Fuse και Hole Punch. Όταν τα πάρεις μπες στην πόρτα αριστερά σου και WALK TO TRANSPORTER. Κατέβα κάτω από αυτό. Βλέπεις τον Spike (έτσι ονόμασες το ζωάκι). Σου επιτίθεται

και τον πιάνεις. Τώρα OPEN SPECIMENT CONTAINER στην γυάλα με το υγρό στα δεξιά και βάλε μέσα τον Spike. Πριν το κλείσεις βάλε επίσης μέσα και τις ταμπλέτες που βρήκες στο Toolbox. Δεν μπορεί πλέον να σε βλάψει. Φύγε και επέστρεψε στην γέφυρα του σκάφους. Κάθισε στο κάθισμα του πλοιάρχου και LAY IN A COURSE.

Τύπωσε τον κωδικό του δεύτερου πλανήτη (Peeyu) και LITE SPEED. Φεύγετε για την δεύτερη αποστολή. Όταν ο Droole σε ειδοποιήσει πως πλησιάζετε REGULAR SPEED και ACTIVATE RRS για να μαζέψετε τα σκουπίδια του πλανήτη αυτού. Αφού τα μαζέψεις παίρνεις ένα μήνυμα από κάποιον γνωστό σου. Παρακολούθησε την συνομιλία και βάλε πλώρη για τον τρίτο πλανήτη (Kiz Urazgubi) με τον ίδιο τρόπο όπως πήγες και στους δύο προηγούμενους. Φτάνοντας στον πλανήτη αυτό δέχεσαι επίθεση από το ανδροειδές WD40. Παρακολούθησε αυτά που έχει να σου πει και από την γέφυρα WALK TO TRANSPORTER UNIT. Πάνω στον τηλεμεταφορέα ENERGIZE κάνοντας κλικ τον TALK κέρσορα σε αυτόν. Μεταφέρεσαι στον πλανήτη. Από εδώ μια οθόνη βόρεια και μια δεξιά. Από την καινούρια οθόνη προχώρησε προς το βάθος της και κάνε κλικ τον Hand κέρσορα στο κλαδί που ξεχωρίζει. Πηγαίνεις να το πάρεις, σπάει και καταλήγεις στην αρχική οθόνη. Από εδώ PICK UP BRUNCH και επέστρεψε στην προηγούμενη οθόνη. Πέρασε τον μεγάλο κορμό του δέντρου και στην άλλη μεριά USE BRANCH WITH FRUIT σε αυτό που κρέμεται. Αρχίζεις να το κουνάς. Τώρα PICK UP FRUIT. Παίρνεις μια μπανάνα. Τώρα προχώρησε αριστερά μια οθόνη και προχώρησε στη δεύτερη από δεξιά είσοδο. Στην οθόνη με τον καταρράκτη μπες στην αριστερή είσοδο και το Droid σε εντοπίζει και σε ακολουθεί. Πάνω στον λόφο πήδα απέναντι κάνοντας κλικ με τον Hand κέρσορα στην άλλη πλευρά. Γλιτώνεις την πτώση στο παρά πέντε. Από εδώ κάνε κλικ στον βράχο από πάνω σου. Ανεβαίνεις ακόμα πιο πάνω. USE BRANCH ON ROCK και εξωστρακίζεις το ανδροειδές. Φύγε και πήγαινε στην αρχική οθόνη. Βλέπεις το ανδροειδές (ή μάλλον το τραυματισμένο ανδροειδές). Όταν φύγει επέστρεψε στην οθόνη με τον μεγάλο κορμό και κρύψου μέσα σε αυτόν. Το Droid έρχεται από πάνω σου. Τώρα γρήγορα USE BANANA ON DROID και παρακο-

λούθησε τι θα συμβεί. Το εξουδετερώνεις πλήρως. Βγες έξω από τον κορμό και PICK UP METALLIC OBJECT στα αριστερά. Ο Cliff έχει έρθει και μαζί τηλεμεταφερεστε στο σκάφος. Στο διαστημόπλοιο τώρα βγες από το δωμάτιο αυτό. Ακούς θορύβους στο δωμάτιο που είσουν πριν. Επέστρεψε μέσα. Δίνεις το κομμάτι από το διαλυμένο ρομπότ στον Cliff ο οποίος προσπαθεί να το διορθώσει. Ανέβα στον τηλεμεταφορέα και επέστρεψε στον πλανήτη. Ερχεται και ο Cliff μαζί σου. Κάτω τώρα πέρνα τον αόρατο τοίχο. Ο Cliff προσπαθεί αλλά δεν καταφέρνει τίποτα. Κάνε κλικ το τηλεχειριστήριο του ρομπότ πάνω σου. Ανοίγεις το αόρατο πέραςμα. WALK TO ANTI-GRAVITY και μπαίνεις στο διαστημόπλοιο του WD40. Μέσα κάνε κλικ με τον Hand κέρσορα στο ντουλάπι στα δεξιά σου. Στην επόμενη οθόνη PUSH BUTTON κάνοντας κλικ στους κεντρικούς μοχλούς (πάνω και κάτω) που συγκρατούν το Cloaking device. Από το άνοιγμα αυτό βλέπεις το αντικείμενο που θέλεις να πάρεις. Τώρα γύρισε όλους τους μοχλούς μια φορά και άνοιξε τον πρώτο (πάνω αριστερά) και τον τελευταίο (κάτω δεξιά). Αφού με παρόμοιο τρόπο καταφέρεις να ανοίξεις και τα υπόλοιπα ντουλαπάκια PICK UP CLOAKING DEVICE και φύγε από το διαστημόπλοιο, το οποίο μετά από λίγα δευτερόλεπτα αυτοκαταστρέφεται. Στο αστρόπλοιο σου τώρα, προχώρησε προς την αίθουσα πλοήγησης. Αφού κάτσεις TALK TO FLO και STATUS REPORT. Σου λέει πως επειδή ολοκληρώσατε και τις τρεις αποστολές, καλό θα ήταν να πάτε στο Spacebar. Ακολούθησε την συμβουλή της και δώσε τις συντεταγμένες στο Droole. Όταν φτάσετε κοντά διέταξε τον Droole για STANDARD ORBIT και αφού φύγουν οι δύο βοηθοί σου προχώρησε προς το δωμάτιο επιδιορθώσεων και τηλεμεταφέρσου και εσύ. Βρίσκεσαι σε ένα αρκετά πρωτότυπο διαστημικό bar. Προχώρησε προς το μέρος που βρίσκεται το πλήρωμα σου και κάτσε. Αφού παραγγείλετε τα ποτά εμφανίζεται ένας πλανόδιος μικροπωλητής ο οποίος σου πουλάει ορισμένα μικροαντικείμενα. Τελικά αναγκάζεσαι να αγοράσεις μια σακούλα με διαστημικές μαϊμούδες και φεύγει.

Ο επόμενος που θα επισκεφτεί το τραπέζι σου είναι ο Captain Kirk που θα σε προκαλέσει σε ένα παιχνίδι ναυμαχίας. Αφού τον κερδίσεις κατέβα κάτω και κάτσε ξανά με το πλήρωμα σου. Βλέπεις ένα περιστατικό μεταξύ του Cliff και ενός από τους άνδρες του Kirk. Τον

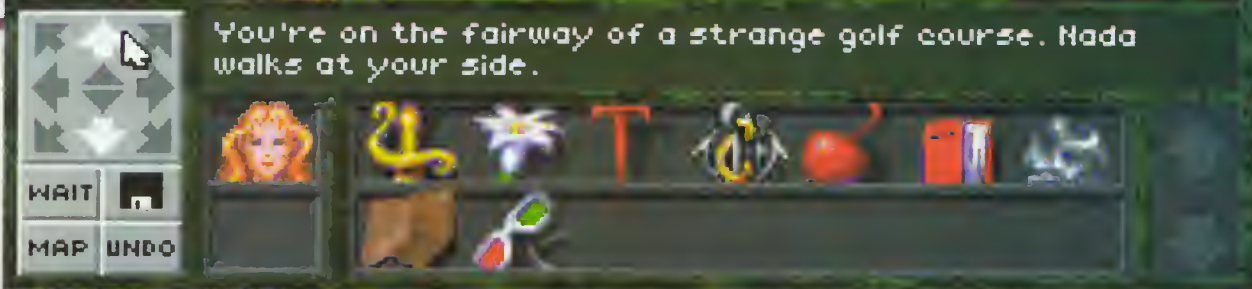
πηγαίνουν φυλακή. Κάτσε στο τραπέζι και έχοντας την σακούλα την μικροπωλητή USE SPACE MONKEYS ON DRINK. Παρακολούθησε τι θα συμβεί.

Ολόκληρο το bar γεμίζει από τα πλάσματα αυτά. Προχώρησε προς την είσοδο στα δεξιά σου. Οι φρουροί σε εμποδίζουν να προχωρήσεις παραπέρα. Ο συναγερμός όμως τους αναγκάζει να τραπούν σε φυγή. Εδώ TURN OFF BUTTON κάνοντας κλικ στο Control panel. Αποσυνδέεις την ασπίδα. Τώρα προχώρησε στο δεύτερο κελί από αριστερά και TALK TO CLIFF. Αφού συζητήσετε φύγε και τηλεμεταφέρσου στο σκάφος. Από εδώ PICK UP SPIKE και επέστρεψε στο Spacebar. Πήγαινε στο κελί που βρίσκεται ο Cliff και USE SPIKE ON CELL. Παρακολούθησε τι θα συμβεί. Με την βοήθεια του Spike ελευθερώνεις τον Cliff και οι δύο μαζί επιστρέφετε στο διαστημόπλοιο σας ενώ πίσω σας το Spacebar διαλύεται. Αφού καθαρίσετε την οθόνη από τα διάφορα ζωάκια που θα πέσουν πάνω της η Flo σε ενημερώνει για τον Clorox II. Δώσε τις συντεταγμένες στον Droole και LITE SPEED. Φτάνοντας σε αυτόν δώσε REGULAR SPEED και STANDARD ORBIT. Φύγε και από το εργαστήριο τηλεμεταφέρσου μαζί με τον Droole στον πλανήτη αυτόν. Εδώ WALK TO BUILDING WITH A LARGE HOLE στο βάθος της οθόνης. Μέσα από τα βλέμματα μεταλλαγμένων προχώρησε προς τα δεξιά. Σου επιτίθεται ένας από αυτούς και με ένα χτύπημα σε ρίχνει κάτω. Όταν αρχίσει να σε φτύνει προσπάθησε να αποφύγεις τη "βιοχλαπάτσα" του τοποθετώντας άλλοτε αριστερά και άλλοτε δεξιά το κεφάλι σου. Μετά από μερικές άστοχες προσπάθειες εμφανίζεται σαν από μηχανής θεός ο Droole και τον χτυπάει με το Laser. Πριν πεθάνει παίρνει την αρχική του μορφή. Παρακολούθησε τι θα σου πει. Μόνος σου τώρα PICK UP PAPER στα αριστερά σου και LOOK AT PAPER. Βλέπεις έναν αριθμό που αναγράφεται πάνω του. USE SMALL COMPUTER στα δεξιά σου και τύπωσε τον αριθμό που είδες στο χαρτί. Διάβασε προσεκτικά αυτά που αναγράφονται. Μια δραματική σίγουρα ιστορία. Βγες από το κτίριο. Προχώρησε προς τον λόφο που ήσουν πριν και από εδώ μια οθόνη αριστερά. LOOK CANISTER BEARS και μαθαίνεις τον κωδικό για το μέρος από όπου ξεκίνησαν όλα αυτά, στο διαστημικό εργαστήριο. Επέστρεψε στην αρχική οθόνη και USE COMMUNICATION DEVICE. Σε μεταφέρει στο σκάφος. Μέσα τώρα

WALK TO BRIDGE και κάτσε στο κάθισμα σου. Παρακολούθησε τι θα συμβεί. Λαμβάνεις ένα μήνυμα διάσωσης από τον Captain Kirk ενώ βλέπεις εν τω μεταξύ τι συμβαίνει στο αστρόπλοιο Goliath. Τώρα LAY IN A COURSE και βάλε πλώρη προς τον Thrakus δίνοντας τον αντίστοιχο κωδικό. LITE SPEED και όταν φτάσεις REGULAR SPEED, STANDARD ORBIT και πήγαινε στο εργαστήριο. Εχοντας την μάσκα WALK TO TRANSPORTER και από πάνω USE REBREATHES MASK. Την βάζεις και τηλεμεταφέρεσαι. Στον πλανήτη προχώρησε προς την επόμενη οθόνη και από εδώ μία δεξιά. Από το μικρό σκάφος LOOK HOLE στο άνοιγμα. Στην καινούρια οθόνη PICK UP FROCK και PUSH BUTTON (το κόκκινο στα αριστερά). Βγες έξω από την οθόνη αυτή και προχώρησε μία αριστερά. Εδώ συνέχισε λίγο αριστερά. Σου επιτίθεται η κυβερνήτισσα νομίζοντας ότι είσαι μεταλλαγμένος.

Στο γκρεμό τώρα GIVE FROCK TO BEA και USE COMMUNICATION DEVICE. Την βοηθάς να ανέβει και μέσω του ασυρμάτου διατάξεις την Flo να σας τηλεμεταφέρει. Περίμενε μέχρι να σου πετάξει το σκοινί και USE VINE μόλις γίνει αυτό. Ανεβαίνεις και εσύ. Σας περικυκλώνουν και αρχίζουν να σας πυροβολούν. Την τελευταία στιγμή την γλιτώνετε αφού τηλεμεταφέρεστε στο σκάφος. Εδώ η Bea εξαντλημένη πλέον σου δίνει το Distributor cap που κατάφερε να πάρει από αυτούς και πέφτει ανίσθητη. Τώρα PUSH RED BUTTON στα δεξιά σου και ανοίγεις τον θάλαμο διατήρησης. OPEN CRYO CHAMBER και PLACE BEA IN CRYO CHAMBER. Αφού την βάλεις μέσα LOOK CHAMBER και LOOK CRYO CHEF στα αριστερά σου. Από την νέα οθόνη αφού βεβαιωθείς πως ο δείκτης είναι στο Cryofreeze τύπωσε 10 δευτερόλεπτα και Start. Η διαδικασία ψύξης αρχίζει. Όταν καταφέρεις να την ψύξεις πλήρως πήγαινε στην γέφυρα και αφού κάτσεις, ενημερώνεσαι από τον Droole ότι το αστρόπλοιο Goliath σας πλησιάζει με επικίνδυνο σκοπό. Αφού σας χτυπήσουν για πρώτη φορά EVASIVE ACTION και επέλεξε την (1). Θα αποφύγετε το αστρόπλοιο περνώντας από τους μετεωρίτες. Αφού τα καταφέρετε ο Cliff σας ειδοποιεί ότι θα βγει λιγάκι έξω να επιδιορθώσει κάποιες βλάβες. Ένα ξαφνικό χτύπημα τον φέρνει να αιωρείται στο διάστημα. Γρήγορα εσύ WALK TO EUREKA'S POD και από κάτω

Take
Put
Look at
Open
Close
Talk to
Look



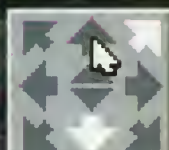
LOOK CONTROL, USE CONTROL και επέλεξε το Pod Rotation. Μπες στο μικρό αυτό σκάφος. Βγαίνεις στο διάστημα. Με την βοήθεια του Radar εντόπισε τον Cliff (προσπάθησε να βάλεις το κόκκινο φως στο κέντρο του στόχου) και όταν λάβεις το μήνυμα "Target in range" με το χειριστήριο που βρίσκεται στο δεξί σου χέρι κατέβασε την δαγκάνα και CLAWS δύο φορές. Τον έπιασες. Με την βοήθεια και πάλι του Radar προσπάθησε να επιστρέψεις στο σκουπιδιάριο σου (πρέπει να τοποθετήσεις το πράσινο φως στη μέση των δύο αξόνων). Βέβαια όλα αυτά πρέπει να γίνουν με μεγάλη ταχύτητα πριν μείνεις από καύσιμα και χάσεις. Αφού τα καταφέρεις πήγαινε πίσω στην γέφυρα και TALK TO DROOLE, LAY IN A COURSE και τύπωσε τον κωδικό που είδες στον πλανήτη Clorox II. LITE SPEED και κατευθύνεσαι προς το εργαστήριο των γενετικών μεταλλαγών. Όταν πλησιάσετε REGULAR SPEED και STANDARD ORBIT. Σήκω και πήγαινε στην οθόνη με τον τηλεμεταφορέα για να πάτε στον πλανήτη. Μεταφέρεσαι στον πλανήτη αλλά από ένα λάθος γίνεσαι μύγα. Από εδώ FLY TO TRANSPORTER UNIT και αφού δεν δεις κανένα στην οθόνη και περιπλάνησου μέχρι να σε καλέσει από τον ασύρματο. Ξαναπήγαινε εκεί και

TALK TO FLO. Παρακολούθησε την συνομιλία και όταν τελειώσει φύγε μια οθόνη αριστερά. Στην επομένη οθόνη προχώρησε προς το άνοιγμα στον βράχο στα αριστερά σου. Μπες και βρες ποιές από τις ακτίνες δεν ενεργοποιούν τον μηχανισμό. Από την πρώτη σειρά είναι οι δύο ακριανές, από την μεσαία η μεσαία ακτίνα και από την τρίτη σειρά πάλι οι δύο ακριανές. Πέρασε τώρα μέσα στο εργαστήριο.

Μεταμορφωμένος σε μύγα FLY TO COMPUTER WORKSTATION και από την καινούρια οθόνη Restart πηγαίνοντας πανω από το κουμπί της εντολής αυτής. Εμφανίζεται ένας νέος πίνακας με επιλογές. Διάλεξε Systems και από εδώ το (3) και WALK TO SECURITY.

Βλέπεις ένα Video που πήγε το σώμα σου, καθώς και τους δύο συντρόφους σου (τον Cliff και την WD40) που μόλις τηλεμεταφέρθηκαν στον πλανήτη. WALK TO MAIN MENU και από εδώ WALK TO ACCOUNTING. Αφού δεις πόσο κοστίζει το κάθε αντικείμενο FLY AWAY και βγες έξω από το εργαστήριο. Εδώ FLY TO CLIFF και όταν φύγει η WD40 οδήγησε τον στο σώμα σου. Αφού το βρει ο Cliff FLY TO ROGER BODY και επανέρχεσαι στην αρχική σου μορφή. Πήγαινε τώρα στην αρχική οθόνη και από το Inventory USE HOLE PUNCH ON BUSINESS CHIP. Τρύπησε του τώρα τα τετράγωνα τα οποία

Take
Put
Look at
Open
Close
Talk to
Look



WAIT



MAP

UNDO

You're standing on a golf green before a fair. Nada looks bored.



δεν λειτουργούσε ο μηχανισμός στην οθόνη πριν μπεις στο εργαστήριο. Exit και USE ELECTRONIC CARD KEY LOCK. Αν έχεις τρυπήσει τα σωστά σημεία η είσοδος ανοίγει. WALK INSIDE και από μέσα κάνε κλικ τον διακόπτη στο βάθος της οθόνης. Ανοίγεις ένα ντουλάπι. PICK UP LIQUID NITROGEN από μέσα και επέστρεψε στον Cliff. Εξω επέλεξε την εντολή τηλεμεταφοράς στο διαστημόπλοιο σας. Στο εργαστήριο τώρα παρακολούθησε τι θα συμβεί. Ο Spike σου εξηγεί με ποιο τρόπο να επαναφέρεις και να κάνεις καλά την Bea. Όταν έρθει η σειρά σου να μιλήσεις επέλεξε την τελευταία απάντηση. Ο Spike γνέφει καταφατικά. Τώρα LOOK CRYOGENIC STORAGE UNIT και LOOK CRYO CHEF. Επέλεξε το DEFROST και αφού τυπώσεις τον αριθμό 10 στην οθόνη, START.

Όταν ολοκληρωθεί η απόψυξη OPEN CRYOGENIC UNIT και αφού πάρεις στα χέρια σου την Bea κάνε κλικ στον τηλεμεταφορέα. Παρακολούθησε τι θα συμβεί. Καταφέρνεις να αποτρέψεις την φίλη σου που όμως έχει πραγματικά εξασθενήσει. Την ξαναβάζεις στον θάλαμο που βρισκόταν πριν και τώρα πήγαινε στην γέφυρα. Μέσα στην γέφυρα αφού κάτσεις στην θέση σου TALK TO WD40 επιλέγοντας το μεσαίο από τα τρία κουμπιά στα δεξιά σου (το αριστερό είναι επικοινωνίας με τον Cliff και το δεξί

για αυτοκαταστροφή του σκάφους) και SCAN FOR SHIPS. Σου λέει σε ποια τοποθεσία βρίσκεται το Goliath (είναι πάντα στο Gingivitis). Τώρα LAY IN A COURSE, δώσε τους κωδικούς που αντιστοιχούν στην τοποθεσία αυτή και LITE SPEED. Πλησιάζοντας REGULAR SPEED και αφού ακούσεις τι έχει να σου πει το android TALK TO CLIFF και CLOAK SHIP. Το κάνει αόρατο στα μάτια των εχθρών. Πλησιάζετε το Goliath. Πήγαινε στο εργαστήριο. Εδώ ο Cliff σου αναλύει τα μέρη του σκάφους καθώς και την πτέρυγα του αστροπλοίου από την οποία θα επιβιβαστείς χωρίς να γίνεις αντιληπτός. Βγες έξω και WALK TO ROTATION POD. Από εδώ USE CONTROL και επέλεξε το POOL ROTATION. Αφού ανοίξει μπες μέσα. Από εδώ προχώρησε προς το κατάλληλο μέρος που σου έδειξε ο Cliff κάνοντας κλικ σε αυτό. Εδώ PUSH RED BUTTON. Ανοίγεις την πόρτα. Τώρα έχοντας το Laser Cutting Torch USE LASER ON OUTER HULL. Ανοίγεις μια είσοδο από την οποία μπαίνεις. Μέσα, περίμενε στην θέση που βρίσκεσαι μέχρι να εμφανιστεί ο φρουρός. Αφού φύγει WALK TO CONTROL PANELS πάνω δεξιά και USE DISTRIBUTOR CAP ON EMPTY PLACE. Το τοποθετείς πάνω σπάζοντας έτσι τις ασπίδες του α-

στρόφιου. Βγες από την οθόνη αυτή και περίμενε να περάσει πάλι ο φρουρός.

Τώρα WALK TO DOOR στο βάθος αριστερά. Στην επόμενη οθόνη άνοιξε την σχάρα και πέρασε στον λαβύρινθο (maze). Εδώ τώρα ακολούθησε την εξής διαδρομή: NORTH, RIGHT, NORTH, NORTH. Βρίσκεσαι στην οθόνη με τον ανελκυστήρα. Γρήγορα CLIMB LADDER και στην επόμενη οθόνη μπες στο Level 6. Από εδώ SOUTH, LEFT, NORTH, NORTH, RIGHT, NORTH, NORTH. Εξω ανέβα πάλι την σκάλα και μπες στο Level 4. Εδώ SOUTH, LEFT, NORTH, NORTH, LEFT, LEFT, NORTH, NORTH. Ανέβα στο Level 2 και πήγαινε SOUTH, SOUTH, LEFT, SOUTH, RIGHT, SOUTH. Αν εξαιτίας του ασανσέρ δεν μπορείς να ανέβεις από κάποιον όροφο σε έναν άλλο, περίμενε να φύγει και ανέβα μετά. Εδώ LOOK BUTTON και TURN OFF SWITCH. Απενεργοποιείς τις ασπίδες και σε πιάνουν. Σαν από μηχανής θεός εμφανίζεται το WD40 και τους εξουδετερώνει. Στην επόμενη οθόνη όταν μαζευτούν όλοι στο κέντρο TALK TO CLIFF. Τους επαναφέρει όπως ήταν πριν. Όταν πας να ψάξεις για τον Kirk, διαπιστώνεις μια τεράστια μάζα ραδιενεργού υλικού να απλώνεται στο διάστημα. Τηλεμεταφέρσου στο σκουπιδιάρικο και πήγαινε στην γέφυρα. Εδώ δώσε εντολή να πυροβολήσουν την μάζα αυτή. Τότε αυτή αλλάζει στόχο και έρχεται προς το διαστημόπλοιο σου. ACTIVATE RRS και την απομονώνεις στον θάλαμο σκουπιδιών. Τώρα αφού δώσεις εντολή να εγκαταλείψουν το σκάφος βάλε την αυτοκαταστροφή. Φύγε γρήγορα και πήγαινε στο εργαστήριο. Βγάλε από τον θάλαμο την Bea και πάρε και τον Spike επίσης. Όταν πας να τηλεμεταφερθείς χαλάνε οι ασφάλειες. Πήγαινε γρήγορα στο μέρος όπου ο Cliff έμπαινε για να τις φτιάξει και αντικατέστησε την δεύτερη από έξω με αυτή που πήρες από το Toolbox.

Φύγε και επέστρεψε στον τηλεμεταφορέα. Πρόσεξε καθώς περνάς την πόρτα μην σε πιάσει η μάζα που εν τω μεταξύ έχει βγει έξω. Αφού μπεις στο εργαστήριο έχοντας τον Spike τηλεμεταφέρσου και παρακολούθησε το ending sequence. Voi la! Τι άλλο πια θέλετε; Δεν μπορούσα παρά να ικανοποιήσω την δική επιθυμία σας. Ας δούμε όμως τι σας έχουμε για τη συνέχεια. Α, μάλιστα. Εχουμε κάποια βοήθεια για το ξεκίνημα του Companions of

Xanth αλλά και την πλήρη λύση του Black Cauldron.

Μόλις πρόσεξα ότι υπάρχουν και οι χάρτες του Dark Seed που σας είχαμε υποσχεθεί την προηγούμενη φορά. Αντε για να μη μείνει κανείς παραπονεμένος ...

COMPANIONS OF XANTH

ΛΥΣΗ ΠΡΩΤΟΥ ΜΕΡΟΥΣ

Εκτός από το review που του έκανα, αποφάσισα να σας δείξω το τρόπο για να προχωρήσετε και να δείτε τον κόσμο του Companions Of Xanth. Το Companions Of Xanth είναι απ'τα λίγα στατικά Graphic Adventure παιχνίδια που είναι ικανά να σας κεντρίσουν το ενδιαφέρον. Για αυτό μην αργείτε, αλλά γρήγορα τρέξτε να το παίξετε διαβάζοντας τις παρακάτω στήλες.

Αφού τελειώσει η εισαγωγή του παιχνιδιού, βρίσκεστε στο γραφείο σας. Take the envelope, open the envelope, read the letter. Take the post-it, read the post-it. Πηγαίνετε στο hall, και push the switch. Πηγαίνετε στην κουζίνα. Αν το τηλέφωνο έχει αρχίσει να κτυπάει, σηκώστε το (take the phone). Είναι ο φίλος σας ο Ed, ο οποίος σας προτρέπει να πάτε ένα στοίχημα. Εσείς συμφωνείτε, και αφού τελειώσει η κουβέντα σας, περιμένετε για το δέμα που θα σας στείλει. Μέχρι να έρθει το δέμα, take the teabag, open the icebox, take the mustard, take the sandwich, close the icebox.

Κάπου εδώ κτυπάει το κουδούνι. Πηγαίνετε στο Hall, ανοίξτε την πόρτα, και πάρτε το δέμα. Πηγαίνετε στο γραφείο σας και ανοίξτε το δέμα. Open the game, flip the power switch, put the diskette in the floppy drive, close the floppy drive, read the screen. Talk to the tiny man, και απαντήστε του "Okay, Grund. I'm ready to make my selection". Διαλέγετε τη ψηλή ξανθιά που ακούει στο όνομα Nada. Wear the glasses, και επιλέξετε την εντολή WAIT τρεις φορές. Enter the doorway, και απαντήστε όπως θέλετε σ'αυτά που σας ρωτάει η Nada. Διαλέγετε το πάνω-δεξιά βελάκι, δεξιά, και κάτω-δεξιά. Talk to the headman, του οποίου λέτε ότι θα τον βοηθήσετε στο πρόβλημα του χωριού του. Αυτός θα σας δώσει ένα κλειδί. Take the lamp cover, και μετά παίρνετε και την άλλη. Take the rock. Unlock the gate with the key, open the gate. Τώρα διαλέγετε το πάνω βελάκι για να μπειτε από την πύλη που μόλις ανοίξατε. Take the sailcloth. Αφού προσπαθήσετε να πάρετε το σκοινί και δεν τα καταφέρετε μιλάτε στην Nada (talk to Nada). Διαλέγετε να της πείτε "I wonder why this rope is tied here, Nada.", και αφού

σας απαντήσει της λέτε "Go to it, princess. I only wish I could slither down there with you.". Tie the rope to the anchor. Πηγαίνετε πίσω στον Headman, και πάνω-αριστερά, και αριστερά. Throw the hook at the log jam, και πηγαίνετε πάλι στον Headman. Του μιλάτε και τον παρακαλάτε να σας φτιάξει το ξύλο που μόλις πήρατε, σε σανίδα. Κάνετε WAIT μια φορά, και ο Headman επιστρέφει δίνοντας σας το board. Πηγαίνετε δεξιά put the board on the boulder, και put the rock on the board. Talk to NADA, και διαλέγετε να της πείτε "Nada, would you please whack my catapult with your Naga tail?". Πηγαίνετε πάνω δεξιά, και take the pail. Πηγαίνετε δυό φορές πάνω αριστερά, open the mailbox, take the envelope, close the mailbox, open the envelope, και read the letter. Μιλάτε στο μάτι, και μετά από πολλές συζητήσεις του λέτε ότι ψάχνετε να βρείτε την λύση του προβλήματος του χωριού. Open the screen, και open the door. Πηγαίνετε μέσα απο την πόρτα, και take the tee. Πηγαίνετε πάλι πάνω και, take the egg. Πηγαίνετε πάνω δεξιά, και μιλάτε στον Fairy Nuff. Του απαντάτε "The headman of Isthmus Village has sen us to obtain a solution", και μετά του απαντάτε "Isthmus Village is troubled by a ship that lies in its harbor censoring the speech of the villagers. We were hoping you could help", τέλος του απαντάτε "two", και σας δίνει το recipe. Crack the egg in the pail, και put the sailcloth in the pail. Πηγαίνετε κάτω-αριστερά, κάτω, κάτω, κάτω αριστερά, κάτω αριστερά, αριστερά, πάνω αριστερά, και αριστερά. Είστε στο δάσος με την γέφυρα, pick the buttercups, empty buttercup, put the butter in the pail, catch the fireflies with the buttercup, και put the firefly in the pail. Take the red fruit. Fill the pail with the brook τρεις φορές. Πηγαίνετε δεξιά και λέτε στην Nada να φταρνιστεί, παίρνετε την cough drop και την βάζετε στο pail. Αυτό το κάνετε άλλη μία φορά. Πηγαίνετε πάλι στην πίστα με το μάτι. Take the eye scream, put the eye scream in the pail δύο φορές. Τώρα το μίγμα σας είναι έτοιμο. Πηγαίνετε στον Fairy Nuff ο οποίος αφού του μιλήσετε θα σας πάρει τον κουβά και θα σας γεμίσει τις λάμπες με το μίγμα.

Πηγαίνετε τώρα στο πλοίο και ανεβείτε πάνω στα φουγάρα. Douse the smoke with the solution, πηγαίνετε δεξιά και Douse the smoke with the solution. Πηγαίνετε στον Fairy Naff και ρωτήστε των για το shortcut. Πηγαίνετε πάνω αριστερά. Βρίσκεστε σε έναν κόσμο περιεργό που δεν ξέρετε πως να φύγετε. Υπομονή λοι-

πόν μέχρι το επόμενο τεύχος όπου η συνέχεια της λύσης του Companions Of Xanth θα είναι ακόμα πιο τρομακτική.

BLACKCAULDRON

ΛΥΣΗ 100%

Πηγαίνετε στην πόρτα και πατάτε F6, ανοίγετε την πόρτα, μπαίνετε και πηγαίνετε στο cupboard. Πατάτε F6, παίρνετε το knapsack, πατάτε f6, παίρνετε το apple, πατάτε f6, παίρνετε το bread, πατάτε f6, παίρνετε το waterbottle και πηγαίνετε στην φωτιά. Πατάτε f6, παίρνετε το gruell και φεύγετε απ' το δωμάτιο. Πηγαίνετε ανατολικά, πηγαίνετε στο shed και πατάτε f6, ανοίγετε το shed, f6, παίρνετε το corn, και πηγαίνετε στο κάστρο. F6, ανοίγετε την πύλη, πατάτε το TAB και πηγαίνετε στο gruell. F4 για να ταισέτε το rig με το gruell. Τώρα πίσω στο σπίτι όπου ανοίγετε την πόρτα και μπαίνετε. Πηγαίνετε στο bowl και περιμένετε. Τώρα παίρνετε το rope και φεύγετε απο το δωμάτιο με το rig. Εξω απ'το σπίτι πηγαίνετε βόρεια όπου συναντάτε ένα μεγάλο πουλί το οποίο σας παίρνει μαζί του.

Όταν ελευθερωθείτε πρέπει να επιστρέψετε, (δύο φορές νότια), και δυτικά. Πηγαίνετε στο δέντρο και πατάτε το f6, παίρνετε το lute, πηγαίνετε δυτικά, τρεις φορές βόρεια, f6, παίρνετε το dagger, πηγαίνετε ανατολικά και πατάτε το TAB. Πηγαίνετε στο waterflask, f4, και γεμίζετε το flask με νερό. Πηγαίνετε νότια όπου βρίσκετε στις φυλωσιές ένα σπίτι, ψάξτε για το υπόγειο σπίτι, f6, ανοίγετε την πόρτα και μπαίνετε. Πηγαίνετε στο cupboard, f6, παίρνετε τα cookies, και φεύγετε απ'το σπίτι. Πηγαίνετε νότια, δυτικά (morva march), και τρεις φορές βόρεια (eagle mountain). Ξεκινάτε το περπάτημα ανάμεσα στους βράχους απ'τα δεξιά της οθόνης. Περπατώντας ανάμεσα στους βράχους πηγαίνετε βόρεια, πάρτε το rope, πατήστε το 7 και μετά το f2. Σκαρφαλώνετε το rope (σκοινί), σκαρφαλώνετε τους βράχους, και πηγαίνετε κάτω, απ'την άλλη πλευρά του βουνού.

Εδώ πρέπει να βλέπετε κροκόδειλους. Κολυμπήστε απέναντι προσεκτικά. Αφού περάσετε απέναντι, πηγαίνετε στον τοίχο, f6, και σκαρφαλώνετε τον τοίχο. Βλέπετε ένα παράθυρο. Χρησιμοποιείτε το dagger στο παράθυρο για να μπειτε. Πηγαίνετε τρεις φορές ανατολικά, περιμένετε μέχρι το creeper κάτσει κάτω δίπλα στον θρόνο και f6. Πηδάτε κάτω και πηγαίνετε

Take
Put
Look at
Open
Close
Talk to
Look



στο rig. Πατάτε f6 και περπατάτε με το rig δυτικά, δυτικά, πάνω, δυτικά, δυτικά, f6, και το rig είναι ελεύθερο. Περιμένετε τον Henchman ο οποίος σας τοποθετεί στην φυλακή. Στο κελί υπάρχει ένα tin cup, f6, παίρνετε το cup, πηγαίνετε στην πόρτα, f4, χρησιμοποιείτε tin cup, και περιμένετε. Πηγαίνετε κάτω, βόρεια, δυτικά, και δυτικά. Πηγαίνετε στον τοίχο πατάτε τέσσερις φορές το f6, πηγαίνετε βόρεια, πατάτε το f6, παίρνετε το sword (θα σας χρησιμέψει για τον henchman), νότια, νότια, ανατολικά, και f6. Παίρνετε τα keys, πατάτε το tab και το f4, χρησιμοποιείτε τα keys στην πόρτα, και μπαίνετε. Πατάτε F4, χρησιμοποιήστε το sword για να ελευθερώσετε το fire flam, και φεύγετε απ'το κελί. Δυτικά, πάνω, ανατολικά, f6, ανοίγετε την πόρτα, f6, και παίρνετε τα πάντα. Πηγαίνετε νότια, νότια, f4, χρησιμοποιείτε το sword για να ανοίξετε την bridge, και φεύγετε απ'το κάστρο. Πηγαίνετε ανατολικά, νότια, και επιστρέφετε στα mountains (βουνά). Κατεβαίνετε με το σκοινί, περπατάτε μέσα απ'τους βράχους, πηγαίνετε νότια, και ανατολικά (μέσα απ'τα δέντρα). Εδώ είχατε βρεί το dagger. Πηγαίνετε ανατολικά, κολυμπάτε, ανατολικά, κολυμπάτε, ανατολικά, πηγαίνετε στην δεξιά μεριά της bridge και πατάτε

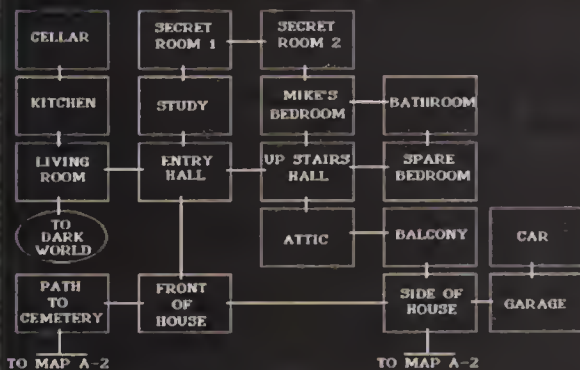
δυό φορές το f6. Περιμένετε των Gugry και του δίνετε το apple. Πηγαίνετε νότια, δυτικά, και πηδάτε πάνω στους βράχους.

Πατάτε f6, πηγαίνετε κάτω, πατάτε f6 και f4, και προσφέρετε το lute στον βασιλιά Eiddileg. Παίρνετε έναν mirror, και ένα flying dust. Πατάτε f4, και χρησιμοποιείτε το flying dust για να πάτε πάνω (στο νερό). Φύγετε απ'το νερό και πηγαίνετε δυτικά, δυτικά (βάλτος), και f4. Χρησιμοποιείτε το flying dust και πετάτε στα αριστερά στην οθόνη με το κίτρινο έδαφος.

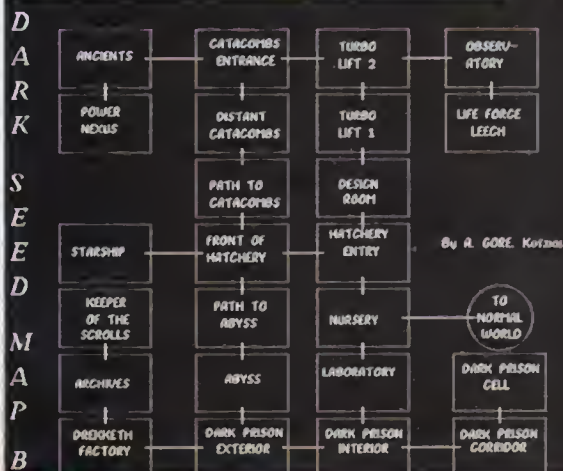
Σταματάτε, f4, πηγαίνετε στην πόρτα, f6, και την ανοίγετε. Πηγαίνετε στο chest, f6, ανοίγετε το chest, και περιμένετε τις μάγισσες. Πατάτε f6, TAB, και παίρνετε το sword. Πατάτε f4, χρησιμοποιείτε το sword, και πηγαίνετε έξω. Μην πάτε στο Black Cauldron, αλλά περιμένετε τον τύπο που θα έρθει για να το κλέψει. Τώρα χρησιμοποιείτε το flying dust και πηγαίνετε ανατολικά, βόρεια, σταματάτε να πετάτε, και πατάτε το f4. Πηγαίνετε βόρεια, βόρεια, δυτικά, και τώρα πηγαίνετε πίσω στο κάστρο. Μπαίνετε στο κάστρο. Πηγαίνετε βόρεια, βόρεια, δυτικά, κάτω, ανατολικά και πηγαίνετε στο gate. Πατάτε f8, f6, f6, περιμένετε, και κλειδώνετε. Τώρα αφήνετε των computer να συνεχίσει το έργο σας, και παρακολουθείτε το τέλος του BLACK CAULDRON.

Darkseed

DARK SEED MAP A-1



DARK SEED MAP A-2



MUSIC NON-STOP

ΤΟΥ Α. GORE. ΚΟΤΖΙΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Φίλοι της ηλεκτρονικής μουσικής, σας χαιρετώ. Αυτό το μήνα αποφάσισα να κάνω μια ανάλυση των προγραμμάτων Shadetracker και Protracker για Amiga. Πιστεύω ότι αν διαβάσετε προσεκτικά το δισέλιδο αυτό καθώς και τα άλλα δύο που πρόκειται να ακολουθήσουν στα επόμενα δύο τεύχη, θα μπορείτε να χειρίζεστε άνετα αυτά τα υπέροχα προγράμματα. Σας διαβεβαιώ ότι αν δώσετε προσοχή θα μπορείτε να δημιουργήσετε μουσικά κομμάτια ισάξια με αυτά των αγαπημένων σας παιδιών. Τα προγράμματα αυτά δεν χρειάζονται hardware αλλά ούτε και ιδιαίτερες μουσικές γνώσεις. Η χρήση τους είναι κατά 99% ίδια, και ότι πούμε ισχύει και για τα δύο προγράμματα. Τα πρώτα πράγματα που θα θίξουμε μέσα από την στήλη αυτή είναι οι βασικές εντολές, και οι λειτουργίες τους. Ας αρχίσουμε λοιπόν...

ΒΑΣΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΠΙΛΟΓΩΝ

Ο βασικός πίνακας επιλογών βρίσκεται πάνω και δεξιά της οθόνης. Αποτελείται από τις εντολές PLAY SONG, PLAY PATTERN, EDIT SONG, RECORD SONG, STOP, CLEAR, EDIT OPTION, DISK OPTION, PRESET LIST, PRESED ED, SETUP ED, SAMPLE ED, και τα τέσσερα κανάλια μουσικής τα οποία εκφράζονται από τους αριθμούς 1, 2, 3, και 4. Για να δούμε όμως περιληπτικά τι κάνουν αυτές οι εντολές.

PLAY SONG

Παίζει το μουσικό κομμάτι που δημιουργήσατε, ή αυτό που φορτώσατε.

PLAY PATTERN

Όπως ήδη ξέρετε, ένα μουσικό κομμάτι αποτελείται από πολλά μουσικά θέματα όπως εισαγωγή, ρεφρέν, φινάλε, κλπ. Αυτά τα μουσικά θέματα λέγονται αλλιώς και "riff". Όπως επίσης ξέρετε, για να φτιαχτεί ένα μουσικό κομ-

PROTRACKER & SHADESTRACKER

μάτι ο δημιουργός πρέπει πρώτα να φτιάξει ένα-ένα τα riff. Η εντολή Play Pattern σας δίνει την δυνατότητα να ακούσετε κάποιο από αυτά τα riff του κομματιού σας ή του κομματιού που φορτώσατε.

EDIT SONG

Η εντολή αυτή, σας δίνει την δυνατότητα να διορθώσετε το μουσικό κομμάτι σας προσθέτοντας ή αφαιρώντας ήχους απ'αυτό. Εκτός απ'αυτό η εντολή αυτή είναι ότι πρέπει για την δημιουργία μουσικών κομματιών από αρχάρους, γιατί δίνει την ευκαιρία στον χρήστη να καταγράψει τους ήχους του βήμα-βήμα. Μπορούμε δηλαδή να διαλέξουμε έναν ήχο, να επιλέξουμε EDIT SONG, και μετά με τα βελιάκια να τοποθετήσουμε τον ήχο μας όπου θέλουμε στο τραγούδι μας, και φυσικά σε όποιον μουσικό τόνο θέλουμε.

RECORD SONG

Η εντολή αυτή σας επιτρέπει ενώ παίζει το κομμάτι που δημιουργήσατε

η που μόλις φορτώσατε, να προσθέσετε σε πραγματικό χρόνο διάφορες νότες, ήχους, κλπ. Δηλαδή ακούτε το κομμάτι, και την κατάλληλη στιγμή πατάτε το κουμπί που αντιστοιχεί σε κάποια νότα ή ήχο, και αυτόματα η νότα ή ο ήχος που επιλέξατε καταγράφεται στο κομμάτι σας.

STOP

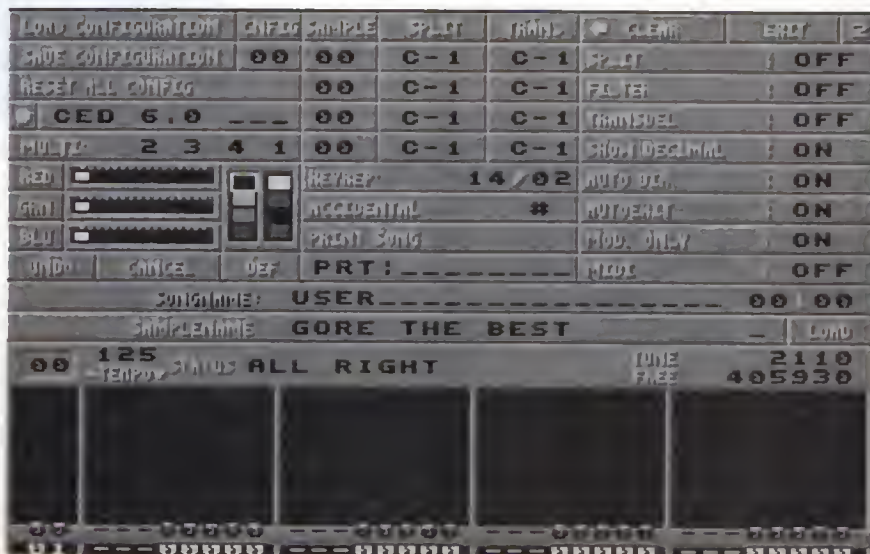
Η εντολή Stop σταματάει την ακρόαση, ή την ηχογράφηση του μουσικού κομματιού σας.

CLEAR

Όταν επιλέγετε την εντολή αυτή, το πρόγραμμα σας ρωτάει τι ακριβώς θέλετε να σβήσετε. Μπορείτε να σβήσετε το μουσικό κομμάτι (song), τους διάφορους ήχους (samples) που υπάρχουν στην μνήμη, ή ακόμα να σβήσετε τα πάντα (all) που υπάρχουν στην μνήμη. Τέλος μπορείτε να ανακαλέσετε την εντολή αυτή επιλέγοντας Cancel.

EDIT OPTION

Η εντολή αυτή σας παραπέμπει σε



δεκάδες άλλες, με σκοπό βασικές ρυθμίσεις, αλλαγές στον ήχο, μιξάρισμα ήχου, καθώς και πολλά άλλα που θα τα θίξουμε αναλυτικά στο επόμενο τεύχος.

DISK OPTION

Αυτή η εντολή σας δίνει την δυνατότητα να φορτώσετε ή να σώσετε ήχους (samples), μουσικά κομμάτια (song), καθώς και σύνολο samples (modules) που επιλέξατε. Επίσης μπορείτε να διαγράψετε (delete a file) ή να μετονομάσετε (rename a file), ή ακόμα να μορμάρετε (format a disk) μια δισκέτα "εργασίας" για να σώνετε ή να φορτώνετε τις δημιουργίες σας.

PRESET ED/ PRESET LIST

Οι εντολές αυτές θα θιχτούν στο μεθεπόμενο τεύχος αφού πρόκειται για εντολές λεπτομεριακών ρυθμίσεων.

SETUP ED

Η εντολή αυτή χρησιμεύει για γενικές ρυθμίσεις του τύπου, χρώμα του προγράμματος, προτεραιότητας των καναλιών του ήχου, και πολλά άλλα τέτοια τα οποία θα μας απασχολήσουν ελάχιστα στα προσεχή τεύχη.

SAMPLE ED

Πολύ χρήσιμη η εντολή αυτή αφού σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τον ήχο που επιλέξατε. Αφού την επιλέξετε σας παρουσιάζονται πλήθος επιλογών που σας βοηθάει να φτιάξετε τον ήχο στα μέτρα σας. Χρησιμοποιώντας αυτήν την εντολή μπορείτε επίσης να ηχογραφείτε (εάν έχετε sample) ήχους και μετά να τους χρησιμοποιείτε στα μουσικά κομμάτια σας. Οι ήχοι αυτοί που ηχογραφήσατε δεν είναι μονοτονικοί αλλά μπορείτε να τους παίξετε σε όλες τις νότες και κλίμακες. Αν για παράδειγμα ο ήχος που ηχογραφήσατε είναι ομιλία, θα μπορείτε να την ακούσετε και με βαριά φωνή αλλά και με ψιλή. Αναλυτικότερα για αυτήν την λειτουργικότατη εντολή, στο επόμενο τεύχος.

TA 4 ΚΑΝΑΛΙΑ ΗΧΟΥ

Είναι τέσσερα κουτάκια πάνω δεξιά της οθόνης με τους αριθμούς 1, 2, 3, και 4. Αν έχουμε ένα μουσικό κομμάτι που παίζει τότε μπορούμε αντί να ακούμε και τα τέσσερα κανάλια του ήχου της Amiga, να απενεργοποιούμε

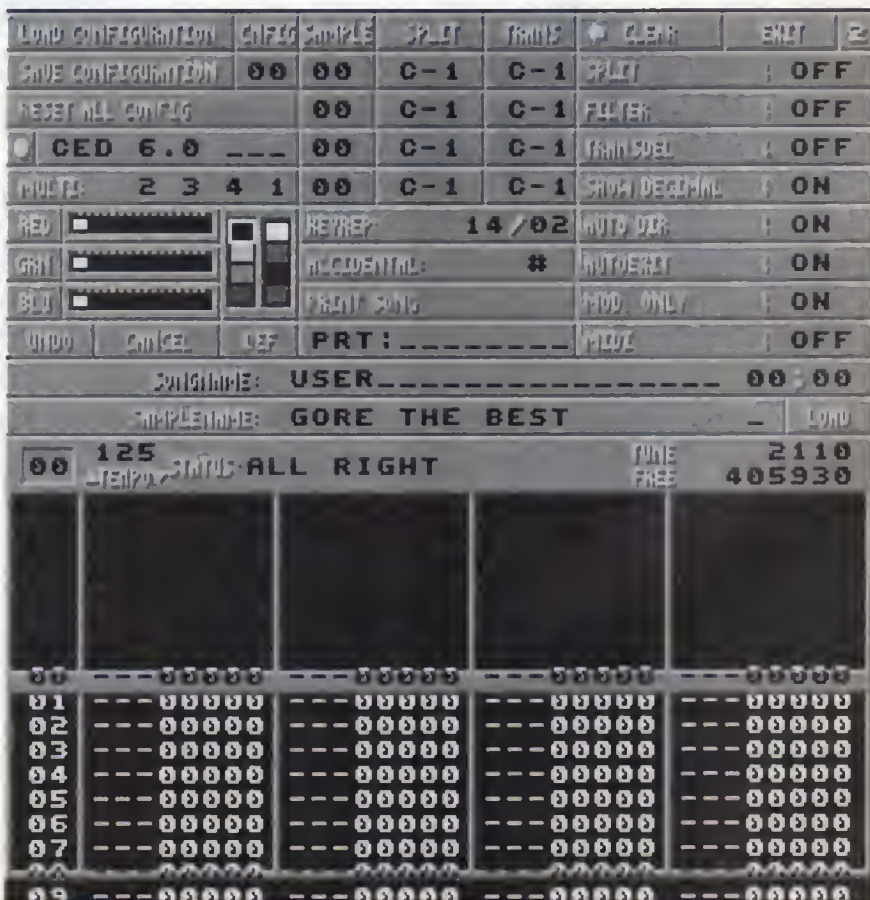
κάποιο από αυτά. Κάνοντας δηλαδή "κλικ" με το mouse πάνω σε ένα από αυτά τα αριθμημένα κουτάκια κλείνουμε κάποιο κανάλι ήχου.

ΠΩΣ ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ, ΣΑΝ SYNTHESIZER

Κάπου εδώ θα σας δείξουμε, πως η Amiga σας σε συνεργασία με το Protracker ή το Shadetracker θα μεταμορφωθεί σε ένα αρμόνιο-synthesizer. Καταρχήν θα σας πούμε ποιά κουμπιά αντιστοιχούν στις νότες. Αρχίζουμε λοιπόν.. DO=Z, RE=X, MI=C, FA=V, SOL=B, LA=N, CI=M, ,=DO, DO δίσση/RE ύφεση=S, RE δίσση/MI ύφεση=D, FA δίσση/SOL ύφεση=G, SOL δίσση/LA ύφεση=H, LA δίσση/SI ύφεση=J. Όσο για την ψηλότερη οκτάβα η αντιστοιχία είναι η εξής. DO=Q, RE=W, MI=E, FA=R, SOL=T, LA=Y, SI=U, DO δίσση/RE ύφεση=2, RE διάσση/MI ύφεση=3, FA δίσση/SOL ύφεση=5, SOL δίσση/LA ύφεση=6, LA δίσση/SI ύφεση=7. Εάν δεν έχετε ιδέα από μουσική μπορείτε να πειραματιστεί-

τε με τα παραπάνω κουμπιά και ακουστικά να δημιουργήσετε τις δικές σας μελωδίες. Ας δούμε όμως ένα-ένα τα βήματα για να χρησιμοποιήσετε την Amiga σας σαν αρμόνιο ή synthesizer.

Αφού φορτώσετε το Protracker ή το Shadetracker, φορτώνετε μέσω του DISK OPTION, samples ή modules. Αφού το κάνετε αυτό πηγαίνετε στην επιλογή SAMPLE που βρίσκεται αριστερά λίγο πιο πάνω απ'την μέση της οθόνης, και διαλέγετε με τα βελόνια το μουσικό όργανο, ή την φωνή που θέλετε να παίξετε. Τώρα η Amiga σας είναι ένα synthesizer με δύο οκτάβες, και είσατε επιτέλους έτοιμοι να παίξετε της δικές σας μελωδίες. Αφού παίξετε κάτι που σας αρέσει, επιλέξετε RECORD SONG και ξαναπαίχτε το. Τώρα επιλέγετε STOP, και PLAY PATTERN. Οτι είχατε γράψει καταγράφηκε στην μνήμη, και τώρα το ακούτε. Τώρα μπορείτε να αλλάξετε κανάλι, και να προσθέσετε DRUMS, φωνές, και οποιοδήποτε άλλο όργανο θέλετε. Αυτά και άλλα πολλά, στο επόμενο τεύχος.



ΜΕΤΑΛΟΣ ΔΙ

TO USER ΚΑΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ MSL

ΔΩΡΟ: ΕΝΑ AMIGA CD 32



32 BIT

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 68 CE 020 / 14 MHZ

256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη

2 MB RAM

Διπλοχρονιζόμενο CD

Stereo ΗΧΟΣ

Custom Hardware για 3D grafics

Παλέτα χρωμάτων 16.000.000

Δυνατότητα επέκτασης keyboard view disk drive

Εργονομικό χειριστήριο

Δυνατότητα Full Motion Video

Μπορεί να παίξει CD audio και CD + G

ΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΕΝΑ SUPER ΔΩΡΟ:

ΑΞΙΑΣ **130.000 ΔΡΧ.**

Λίγο πριν το Πάσχα λοιπόν, και άλλο ένα μεγάλο Δώρο περιμένει να το αποκτήσει κάποιος από τους αναγνώστες του USER. Ευχαριστούμε θερμά την εταιρεία **MSL** (MICRO SOFTWARE LIBRARY) για την προσφορά της. Η εταιρεία **MSL** είναι καινούργια σχετικά στον χώρο των video games και τώρα έχει διευρύνει την γκάμα της εισάγοντας όχι μόνο, CD disks για παιχνιδομηχανές αλλά και οτιδήποτε Hardware έχει σχέση με CD. Είναι ίσως η πρώτη εταιρεία στην Ελλάδα που ασχολείται αποκλειστικά με CD games - Hardware και της ευχόμαστε καλή επιτυχία στα καινούργια της βήματα. Η διεύθυνση της είναι ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΑΙΘΡΙΟ ΜΑΡΟΥΣΙ ΑΓΙΟΥ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 40 ΤΚ 15124 ΑΘΗΝΑ και το ΤΗΛ: είναι 6893590 - FAX: 6893589

• ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

- 1) Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΘΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΕΙ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΩΣΤΑ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΕΤΕ ΣΤΟ USER.
- 2) ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ USER ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ AMIGA CD 32. ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ.
- 3) ΔΕΚΤΑ ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ ΜΕΧΡΙ 10-5-94.
- 4) ΣΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΛΑΒΟΥΝ ΜΕΡΟΣ ΟΣΟΙ ΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟ USER ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΓΓΕΝΕΙΣ ΑΥΤΩΝ 1ου ΚΑΙ 2ου ΒΑΘΜΟΥ.
- 5) ΕΑΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΠΟ ΕΝΑΝ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΟΤΕ Ο ΤΕΛΙΚΟΣ ΝΙΚΗΤΗΣ ΘΑ ΑΝΑΔΕΙΧΘΕΙ ΜΕ ΚΛΗΡΩΣΗ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ
- 6) Η ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΤΟΥ ΔΩΡΟΥ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΠΟ ΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136 ΑΘΗΝΑ, ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗΣ ΣΥΝΕΝΝΟΗΣΗΣ
- 7) ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΜΕΤΑΒΟΛΗΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΩΝ Η ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΚΥΡΩΣΗΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΑΝ ΚΡΙΘΕΙ ΑΝΑΓΚΑΙΟ ΛΟΓΩ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΔΥΣΚΟΛΙΩΝ.
- 8) ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΘΟΥΝ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΝΙΟΥ 1994.

1) ΜΠΟΡΕΙ ΤΟ CD 32 ΝΑ ΠΑΙΞΕΙ FULL MOTION VIDEO ΚΑΙ ΠΩΣ?

α) ΜΟΝΟ ΤΟΥ ☐ β) ΜΕ ADAPTOR FMV ☐ γ) ΔΕΝ ΠΑΙΖΕΙ ☐

2) ΣΤΑ ΠΟΣΑ ΜΗz ΤΡΕΧΕΙ ΤΟ CD 32

3) ΤΑ ΑΡΧΙΚΑ ΠΟΙΩΝ ΛΕΞΕΩΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ **MSL** (κατάστημα που προσφέρει το δώρο)

ΕΠΩΝΥΜΟ..... ΟΝΟΜΑ.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..... Τ.Κ..... ΠΟΛΗ.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ 1)..... 2).....



TIPS+TRICKS

ALL FORMATS

MEAN STREETS

Οι κωδικοί για όλες τις τοποθεσίες:
 SONNY FLETCHER.....<NC 5170>
 DAVID POPE.....<NC 6211>
 MAURICE GRIBBLE.....<NC 8231>
 GIDEON ENTERPRISES,
 FRANK SCHIMMING.....<NC 4650>
 JOHN KLAUSE.....<NC 7012>
 J.SAINT
 GIDEON.....<NC 3819>
 SANDRA LARSEN.....<NC 4599>
 BASH DAGOT.....<NC 4657>
 BLAZE WEINER.....<NC 1715>
 SMILEY MONROE.....<NC 3614>
 AARON STERNWOOD...<NC 0439>
 CARL LINSKEY'S OFFICE,
 USF.....<NC 4663>
 WANDA PECK.....<NC 4621>
 LARRY HAMMOND.....<NC 4935>
 RON MEAT.....<NC 4525>
 TOM GRIFFITH.....<NC 4590>
 JEROME MILBOURNE...<NC 4623>
 ED BRADLEY.....<NC 7312>
 ARNOLD DWEEB.....<NC 4610>
 RON MORGAN (Search)...<NC 1998>
 JORGE VALDEZ.....<NC 4931>
 BRENDA PERRY.....<NC 4577>
 BOSWORTH CLARK
 (Search).....<NC 9932>
 DELLA LANG.....<NC 2111>
 SAM JONES.....<NC 0021>
 PETER DULL.....<NC 4674>
 DIAMOND MINE, MAP...<NC 1700>
 HOTEL, MATCHBOOK...<NC 5162>
 BAKERSFIELD.....<NC 1710>
 BEACH HOUSE (Search)<NC 6470>
 GREG CALL.....<NC 4753>
 CARL LINSKEY'S HOME

(Search).....<NC 4660>
 CARL LINSKEY'S
 LEASED WAREHOUSE
 (Search).....<NC 4675>
 CAL DAVIS (Search).....<NC 3720>
 CALIFORNIA LAB
 (Search).....<NC 8911>
 LOLA LOVETOY.....<NC 4603>
 ROBERT KNOTT.....<NC 0132>
 HARRY RICE.....<NC 1231>
 LOS ANGELES,
 BUS TERMINAL.....<NC 5194>
 LOS ANGELES,
 MTC OFFICE.....<NC 5037>
 BIG JIM SLATE.....<NC 4921>
 APARTMENT (Search).....NC 4605>
 BAZIL MALLORY.....<NC 2713>
 MELBA WIEDEBUSH.....<NC 4122>
 STANFORD DEMILE.....<NC 3199>
 MTC MAIN COMPUTER,
 ALCATRA.....<NC 4550>

AMIGA

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Αν σκοράρετε πατήστε pause και περιμένετε μέχρι να σταματήσει η μουσική για να πάρετε extra πόντους.

DESERT STRIKE

Οι κωδικοί των επιπέδων:

2η CAMPAIGN : JQJRZLR

3η..... OLLTAHQ

4η..... VTOPION

WIN SCREEN..... EVCCWMP

GHOSTBUSTERS II

Πατήστε control, alt, s, a ταυτόχρονα μόλις παρουσιαστεί η οθόνη της Activision και θα έχετε απεριόριστο "κουράγιο" στο πρώτο επίπεδο και απεριόριστο SLIME στο δεύτερο.





Η ΖΕΥΞΗ ΡΙΟΥ-ΑΝΤΙΠΡΡΙΟΥ

Το πρώτο από τα «μεγάλα» έργα.

PRINCE OF PERSIA

Πατήστε ταυτόχρονα το αριστερό shift και το L. Κάθε φορά που θα το κάνετε αυτό θα περνάτε επίπεδο. Το tip δεν ισχύει μόνο στο τέταρτο επίπεδο.

CHAOS ENGINE

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι:
WORLD 2 : N9R2BZS9R3B2
WORLD 3 : MW#3XJ5X2RMQ
WORLD 4 : NIJKFROBWDXM

TOYOTA CELICA GT RALLY

Όταν τρακάρετε και την στιγμή που το αυτοκίνητο επιστρέφει στο δρόμο πατήστε HELP. Θα βγει η συνηθισμένη οθόνη των ορίων αλλά εσείς πάντως έχετε γλιτώσει το 20 second penalty.

3D CONSTRUCTION KIT

Για να δείτε όλες τις οθόνες του παιχνιδιού πηγαίνετε στον editor στη menu bar, στο menu AREA και διαλέξετε GO TO AREA. Τώρα μπορείτε να πάτε σε όποια οθόνη θέλετε. Επίσης μπορείτε να αλλάξετε τα conditions έτσι ώστε να μπορείτε να νικάτε.

TWINTRIS

(κανονική έκδοση όχι αυτή στη δικέτα του USER)

Αν μείνετε από credits, όταν έχει μεί-

νει 1 credit πατήστε τα κουμπιά που έχετε ορίσει για αλλαγή σχήματος (αν δεν τ'άχετε αλλάξει: FIRE button του joystick και δεξιό SHIFT). Προσοχή μόνο να τα πατήσετε ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ!!!

POPULOUS

Για να έχετε έναν θεό με τα ανώτερα δυνατά χαρακτηριστικά σε κάθε επίπεδο απλά πληκτρολογήστε το κωδικό ADKITAKDVGZLRGWZ.

PARASOL STARS

Μαζέψτε τρία star miracles για 100 credits πριν φτάσετε στο Rainbow world, μαζέψτε ακόμα τρία όταν φτάσετε στο Rainbow world για να περάσετε στο δεύτερο μυστικό κόσμο και μαζέψτε τρία σ' αυτόν για να πάτε στον τρίτο. Απλό ε; (μάλλον όχι, Αρχ).

APIDYA

Πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς στην εισαγωγική οθόνη για να αλλάξετε πίστα:

MISSHONEYBEE
DEPUTYOFLOVE
HASTALVISTA
SNEAKPREVIEW

THE POWER

Κωδικοί: INDIGO, GOODIE, SURFIN, CLOSET και XUQZOX.

EPIC

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι:

1-AURIGA
2-CEPHEUS
3-APUS
4-MUSCA
5-PYXIS
6-CETUS
7-FORNAX
8-CAELUM
9-CORVUS

FORMULA ONE GRAND PRIX

Αν λάβετε μέρος σε απλό αγώνα, όχι για πρωτάθλημα, οδηγήστε το αμάξι σας μέχρι τον τελευταίο γύρο. Όταν θα περάσετε τα pits θα φρενάρετε το αμάξι σας και θα περιμένετε ώσπου να εμφανιστεί το μήνυμα "Race Over". Ασχέτως την θέση που έχετε είστε νικητής. Τίμιο;

THE GODFATHER

Ξεκινήστε το παιχνίδι στο επίπεδο normal και καθώς παίζετε πατήστε pause. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πληκτρολογήσετε Pizza Hut και να ξεκινήσετε το παιχνίδι από την αρχή (restart). Τώρα πια θα είστε ένας αόρατος μαφιόζος!

FINAL FIGHT

Αντιμετωπίζετε δυσκολίες με τους α-



ντιπάλους σας; Να τι μπορείτε να κάνετε. Μόλις εμφανιστεί το μήνυμα "Not so fast Mike, turn on your TV" απλά πατήστε το κουμπί Help. Μπορείτε να συνηχίσετε κανονικά την αποστολή σας με άπειρη ενέργεια.

SWIV

Πατήστε pause, πληκτρολογήστε τον κωδικό NCC-1701 και πατήστε τέλος το enter. Θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

TOKI

Πληκτρολογήστε την λέξη KILLER για άπειρες ζωές. Μόλις το γράψετε αυτό το border θα αρχίσει να αναβοσβύνει, πράγμα που σημαίνει ότι το tip έπιασε. Αν το ξαναγράψετε το KILLER η οθόνη θα αναστραφεί και το παιχνίδι θα γίνει τρομερά δύσκολο.

RODLAND

Παγώστε το παιχνίδι, πατήστε πέντε φορές το κουμπί help και μετά κάντε unraise. Θα πάρετε άπειρες ζωές.

NAVY SEALS

Στον πίνακα των hi-scores δώστε PSBOYS. Αρχίστε το παιχνίδι και με το πλήκτρο H μπορείτε να περνάτε τα επίπεδα.

CASTLE MASTER

Αφού αρχίσετε το παιχνίδι πατήστε

shift + L και μετά το δεξιό κουμπί του mouse 25 φορές περίπου μέχρι να ακούσετε έναν χαρακτηριστικό ήχο. Μόλις γίνει αυτό μπροστά σας θα εμφανιστούν 4 διαφορετικού χρώματος κουτιά. Το πρώτο για άπειρες ζωές, το δεύτερο για τα κλειδιά, για το τέλος του παιχνιδιού και για το rock travel.

RAINBOW ISLANDS

BLRBJSBJ για γρήγορο τρέξιμο
RJSBJSBR για διπλό ουράνιο τόξο
BJBJSBR για γρήγορα ουράνια τόξα
μόλις γράψετε τους κωδικούς πάρτε ένα credit και μία κόκκινη κούπα που θα εμφανιστούν εκεί. Για να μπει σε μια μαγική πόρτα που θα βγει αν κάνετε αυτό πάρτε τα διαμάντια με την εξής σειρά: κόκκινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πράσινο, μπλε, μωβ και ροζ.

DUCK TALES

Αν θέλετε πολλά λεφτά πηγαίνετε στο "LABYRINTH OF CRETE". Αξίζει 7000 δολάρια.

TOTAL RECALL

Αυτό είναι λίγο περίεργο CHEAT: Κάντε pause το παιχνίδι και αφήστε το έτσι για περίπου 1 ώρα!! Στην οθόνη θα εμφανιστεί το μήνυμα "CHEAT MODE ACTIVE" έτσι θα έχετε άπειρες σφαίρες.

ASTRO MARINE CORPS

Το παιχνίδι αυτό σας δίνει κωδικούς κάθε δύο πίστες ώστε να μπορείτε να παίξετε στις άλλες δύο. Οι κωδικοί αυ-

τοί είναι οι εξής: NOSTROMO για την δεύτερη, DISCOVERY για την τέταρτη, ENTERPRISE για την έκτη. Δίνοντας DAGOBAN μπορείτε να φορτώσετε κατευθείαν από την δεύτερη δισκέτα.

CHARIOTS OF WRATH

Όταν σας ζητηθεί να πατήσετε το FIRE για να αρχίσετε, σπρώξτε το JOYSTICK μπροστά και θα πάρετε άπειρες ζωές.

NEW YEAR LEMMINGS

Με το space περνάτε levels (απίστευτο έ;)

SHADOW OF THE BEAST

Ακόμα δεν το έχετε μάθει; Για όλους εκείνους που το ζήτησαν με τηλέφωνο και γράμμα: από την αρχή του φορτώματος θα έχετε πατημένο ένα πλήκτρο του mouse και το fire του joystick. Όταν θα δείτε πως αργεί η εντολή για αλλαγή της δισκέτας θα αφήσετε MONO το fire για να βγει η εντολή να την αλλάξετε και θα κάνετε το ίδιο μέχρι να αρχίσει το παιχνίδι για να έχετε άπειρη ζωή.

CHUCK ROCK

Στην οθόνη των μουσικών δώστε ESTRANO και με τα πλήκτρα 1-5 διαλέγετε επίπεδο.

ANOTHER WORLD

Τα κουμπιά F1, F2, F3, F4, μεταβάλλουν το σχήμα της εικόνας στην οθόνη (φαρδύ, πλατύ, μικρό ή normal). Πατώντας το P κάνεις παύση. Τέλος με το πλήκτρο C βγαίνεις στο control όπου γράφεις τους παρακάτω κωδικούς:

- 1)EDJI
- 2)HICI
- 3)FLLD
- 4)LIBC
- 5)CCAL
- 6)EDIL
- 7)FADK
- 8)GABK
- 9)KCIJ
- 10)LALD
- 11)LDIJ
- 12)KJIA
- 13)FLAK
- 14)FIET
- 15)KCGB
- 16)ICAH



- 17).....LAEA
18).....LFEK

Οι κωδικοί 9, 11, 13, 15, 16, 17, 18 βρίσκονται όλοι σ'ένα stage. Τέλος αν έχετε βαρεθεί το DEMO του παιχνιδιού πατήστε το C και γράψτε το κωδικό 1.

FULL CONTACT

Στο παιχνίδι αυτό υπάρχουν κάποια πλήκτρα που μπορείτε να περνάτε τα levels:

- MATCH 1.....πλήκτρο U
MATCH 2.....πλήκτρο L
MATCH 3.....πλήκτρο E
MATCH 4.....πλήκτρο W ή E
MATCH 5.....πλήκτρο Y
MATCH 6.....πλήκτρο B
MATCH 7.....πλήκτρο L

ROBOCOP

Όταν στην πρώτη οθόνη του παιχνιδιού γράψετε "THE LITTLE MERMAID" θα έχετε τις εξής δυνατότητες:

- RETURN.....γίνεστε αόρατοι
F6.....50 HZ
F7.....60 HZ
K.....αυτοκτονείτε
P.....σας δίνει σε ορισμένα ταμπλώ αεροπλάνο
F.....σας δίνει φτερά
X.....σας πηγαίνει στο κοντινότερο σημείο για να φύγετε από το ταμπλώ
M.....επιλέγετε σε ποιο ταμπλώ θα παίξετε

MAGIC POCKETS

Όταν χάσετε στο παιχνίδι (τελειώσουν οι ζωές σας δηλαδή) κρατήστε πατημένο το fire. Θα ξαναρχίσετε το παιχνίδι αλλά με το ίδιο σκορ που είχατε αφήσει.

CHIPS CHALLENGE

Πατήστε F και πληκτρολογήστε SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS.

TERMINATOR II

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε F1 και μετά F2. Πατήστε τέλος το fire και θα μπορείτε με το ESC να παίρνατε τα επίπεδα.

TEST DRIVE II

Για να πάτε κατευθείαν στο gas station πληκτρολογήστε gas καθώς παίζετε.

HUDSON HAWK

Στην οθόνη του τίτλου πληκτρολογήστε SCIENCEFICTION (δεν θα το επαναλάβω άλλη φορά!)

ATARI

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Αν σκοράρετε πατήστε pause και περιμένετε μέχρι να σταματήσει η μουσική και θα πάρετε extra πόντους.

SUPER GOLD RUNNER

Πατήστε BACKSPACE για να παγώσει το παιχνίδι και τυπώστε "PINK-FLOD-ARE-GODS" (μαζί με τις παύλες) για να ενεργοποιηθεί το CHEAT MODE.

CHARIOTS OF WRATH

Όταν σας ζητηθεί να πατήσετε το FIRE για να αρχίσετε, σπρώξτε το JOYSTICK μπροστά και θα πάρετε άπειρες ζωές.

MAGIC POCKETS

Όταν χάσετε στο παιχνίδι (τελειώσουν οι ζωές σας) κρατήστε πατημένο το fire. Θα ξαναρχίσετε το παιχνίδι αλλά με το ίδιο σκορ που είχατε αφήσει.

CHIPS CHALLENGE

Πατήστε F και πληκτρολογήστε SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS.

TERMINATOR II

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε F1 και μετά F2. Πατήστε τέλος το fire και θα μπορείτε με το ESC να παίρνατε τα επίπεδα.

TEST DRIVE II

Για να πάτε κατευθείαν στο gas station πληκτρολογήστε gas καθώς παίζετε.

HUDSON HAWK

Στην οθόνη του τίτλου πληκτρολογήστε SANITYCLAWSISCOMINGTOTOWN (νομίζατε ότι είναι το ίδιο με της Amiga έ;)

NITRO

Απλά κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα N, I, T, R, O για να περνάτε τα επίπεδα.

FINAL BLOW

Πατήστε pause για να παγώσετε το παιχνίδι, πατήστε έξι φορές το πλήκτρο F10 και τέλος ξανάπατήστε το pause.

Σας δίνουμε μερικά tips τα οποία δουλεύουν με το πρόγραμμα EOL (elixir of life).

Παιχνίδι	Διεύθυνση	Καταχωρητής
ARCANOID.....	0262	DS
KARATEKA.....	6DB6	CS
OFF ROAD.....	414E	DS
LAST NINJA.....	005C	DS
STRIDER.....	6577	DS
GOLDEN AXE.....	1A24	DS
RICK DANGEROUS I.....	7E46	DS (για EGA graphics)
>>.....	6E8C	DS (για CGA graphics)
RICK DANGEROUS II.....	6614	DS (για VGA graphics)
WILLY THE WORM.....	0270	DS
BRUCE LEE.....	14CD	DS
DOUBLE DRAGON I.....	E7CC	DS
DOUBLE DRAGON II.....	5DA8	DS (1ος παίχτης)
>>.....	5DAA	DS (2ος παίχτης)
TEST DRIVE.....	7254	DS
BUSHIDO.....	6402	DS



PC

POWERMONGER

Αν παγώσετε το παιχνίδι αφού έχετε δώσει οδηγίες στον captain σας για να ανακαλύψει κάτι, βάλτε την ταχύτητα του παιχνιδιού στο full και περιμένετε για ένα με δύο λεπτά. Μόλις ξεπαγώσετε το παιχνίδι θα δείτε ότι ο captain σας στο διάστημα αυτό συνεχώς ανακάλυπτε.

LHX ATTACK CHOPPER

Ενα ωραίο κόλπο για να κρατάτε τον πιλότο σας πάντα ζωντανό είναι να σώζετε και να αντιγράφετε το αρχείο όπου φυλάσσονται οι πληροφορίες γι' αυτόν. Συγκεκριμένα πριν από κάθε αποστολή σας δεν έχετε παρά να αντιγράψετε το αρχείο lhx.cfg σε μία δι-

σκέττα και να ξεκινήσετε να παίζετε κανονικά. Σε περίπτωση που κερδίσετε, το αρχείο το αντιγράφετε στην δισκέττα και συνεχίζετε κανονικά ενώ στην αντίθετη περίπτωση παίρνετε αυτό που είχατε σώσει στην δισκέττα και το αντιγράφετε μέσα στον δίσκο σας (εκεί όπου είναι το παιχνίδι).

ANOTHER WORLD

Οι κωδικοί για τις πέντε πρώτες πίστες του παιχνιδιού είναι :

LDKD

HTDC

CLDD

LBKJ

XDDJ

OH NO! MORE LEMMINGS

Αν βαριέστε να πληκτρολογείτε κάθε φορά και άλλο κωδικό για κάθε πίστα του παιχνιδιού, δεν έχετε παρά να τυπώσετε "SLAMRACING" στην οθόνη που ζητάει τον κωδικό και θα μπορείτε

με το πλήκτρο "5" από το numeric keypad να αλλάζετε πίστες.

XENON II

Όταν εμφανιστεί το menu με τις επιλογές για την κάρτα οθόνης (CGA, EGA κλπ) πατήστε F7. Όταν θα αρχίσετε να παίζετε θα μπορείτε να γίνετε αόρατος πατώντας το "I" ενώ πατώντας το πάλι γίνετε ξανά ορατός.

NBA PLAYOFFS

Κάνοντας TYPE στο αρχείο NBACODES.TXT θα δείτε όλους τους πιθανούς κωδικούς.

DEFENDER OF THE CROWN

Αν θέλετε να ρίχνετε τον αντίπαλο κάτω στις κονταρομαχίες τότε στοχεύετε στο κέντρο της ασπίδας του. Επίσης όταν κάνετε πολιορκία και είναι λίγοι μέσα στο κάστρο μην ρίχνετε disease γιατί δεν θα σκοτώσει πολλούς αλλά προτιμήστε να γεμίσετε τα τεί-



χη. Αν έχετε πολλούς καταπέλτες τότε στην μάχη κάντε BOMBARD ενώ αν τα πράγματα είναι δύσκολα τότε κάντε OUTFLANK.

LEISURE SUIT LARRY III

Όταν σας ζητηθεί η ηλικία σας δώστε OVER 25. Στις ερωτήσεις που θα ακολουθήσουν πατήστε ctrl-alt-X και θα μπορείτε να επιλέξετε το 5 επίπεδο που θέλετε να παίξετε.

FLASHBACK

Οι κωδικοί όλων των επιπέδων είναι:

1ο ΕΠΙΠΕΔΟ.....	JAGUAR
2ο	BANTHA
3ο	TOHOLD
4ο	COMBEL
5ο	SHIVA
6ο	PICOLO
7ο	ANTIC
8ο	KASYK
9ο	FUGU
10ο	NOLAN
11ο	SARLAC
12ο	CAPSUL
13ο	ARTHUR
14ο	MAENOC
15ο	ZZZAP
16ο	SHIRYU
17ο	SULUST
18ο	MANIAC
19ο	RENDER
20ο	NEPTUN
21ο	NO WAY
22ο	BELUGA

LAST DUEL

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε το fire για να ξεκινήσετε και αμέσως μετά δώστε STRIDER. Με το F10 θα κάνετε exit, με το F9 θα περνάτε στο επόμενο επίπεδο, F5 για να παίρνει ο πρώτος παίχτης πέντε ζωές και F7 για να παίρνει και ο δεύτερος.

SUPER SPACE INVADERS

Στην οθόνη επιλογών πληκτρολογήστε KRIS και μετά μπορείτε ανά πάσα στιγμή με το πλήκτρο F1 να αλλάζετε επίπεδο.

SHINOBI

Για να πάρετε αμέσως το όπλο και το σπαθί, μόλις πάρετε τον όμηρο, πριν προλάβει να εξαφανιστεί περάστε δύο έως τρεις φορές από κάτω του καθώς κατεβαίνει.

RICK DANGEROUS

Στην πρώτη πίστα μόλις πάρετε το bonus για τους δυναμίτες, στο κάτω stage αν θέλετε να σκοτώσετε τους άγριους χωρίς να χαλάσετε σφαίρες, χτυπήστε με το μπαστούνι τον δεξιό τοίχο και σκύψτε γιατί από τον αριστερό τοίχο θα έρθει ένα βέλος.

BUBBLE BOBBLE

Αν δεν χάσετε κανονάκι μέχρι την 20ή πίστα και δεν σκοτώσετε τα δύο ιπτάμενα τέρατα θα εμφανιστεί μία πόρτα που αν μπειτε μέσα θα μεταφερθείτε σε μία διαμαντόπιστα.

LEMMINGS

Τα passwords για τα επίπεδα είναι: RUDLCICMAQ, RTFLCILEBK, VFNCAMUNBN, CIMUVCIICI, IMSTFMCCDI, QUGMCIMMDH, NKCOMWWODH, NGALTTEHEP, GKMVWMJQEM, MSWGMFCLFE, STEOGILEGG. Αυτό για οσους μας έστειλαν γράμμα για να τα επαναλάβουμε.

CHIPS CHALLENGE

Πατήστε F και πληκτρολογήστε SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS.

AMSTRAD

R-TYPE

Πριν το τελικό CALL στο LOADER δώστε τα εξής POKE &30D8, X όπου X είναι ο αριθμός των ζώων (1..255). POKE &2510,0 για άπειρες ζωές, POKE &2508&C9 για κατάργηση της σύγκρουσης.

LAST NINJA II

Καθώς βρίσκεστε σε κατάσταση μάχης με κάποιον αντίπαλο αν κρατήσετε

το πλήκτρο H πατημένο (αυτό της паузы) θα παρατηρήσετε ότι η ενέργεια του αντιπάλου σας πέφτει σταθερά.

GHOULS 'N' GHOSTS

Στη πρώτη πίστα αν πάτε τέρμα αριστερά και κάνετε ένα άλμα στον αέρα κάτι απίθανο θα συμβεί!!

ELIMINATOR

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι οι εξής:

LEVEL 2	BLOSP
LEVEL 3	ASDEL
LEVEL 4	XPLRT
LEVEL 5	GLPWM
LEVEL 6	EOCKQ
LEVEL 7	LFPRT
LEVEL 8	WMCPR
LEVEL 9	Μάλλον δεν έχει κωδικό
LEVEL 10	ZPEML
LEVEL 11	ELVPQ
LEVEL 12	CPEMF
LEVEL 13	APXYQ
LEVEL 14	PWVAR

ROBOCOP

Στην έβδομη πίστα αν έχετε πρόβλημα με το φλογοβόλο, ανεβείτε στον όροφο που βρίσκεται και σκοτώστε τους ανθρώπους που βγαίνουν από πίσω σας. Αφού σας χτυπήσει ο άνθρωπος με το φλογοβόλο κατεβείτε στον κάτω όροφο πηγαίνετε κοντά στο άλλο ασανσέρ και έχετε το άλλο διαγώνια. Πυροβολήστε τον άνθρωπο με το φλογοβόλο μόλις εμφανιστεί. Αυτός δεν θα μπορεί να σας χτυπήσει.

PIPEMANIA

Οι τρεις πρώτοι κωδικοί για το παιχνίδι είναι: FINE, NEWS, FAIL

STUNTBike SIMULATOR

Πατώντας το πλήκτρο TAB μπορείτε και αλλάζετε πίστα αλλά παίρνετε 4999 βαθμούς.

SPECTRUM

JACKAL

POKE 39966, 255 για άπειρες ζωές.

PC ΚΑΙ ΜΟΝΟ!**Αγαπητό USER,**

Έχει περάσει πολύς καιρός από το πρώτο γράμμα μου, που δεν ξέρω κιόλας αν έφτασε. Σε αυτό το δεύτερο γράμμα σου εκθέτω άλλες απορίες, ουσιαστικότερες και πολύ περισσότερες. Απ' ταν αριθμό τους και μόνο δε νομίζω να τις δω δημοσιευμένες! Τέλος αφού σε συγχάρω, εσένα και τα παιδιά που δουλεύουν για να βγάλουν τη φανταστική ύλη σου, ας περάσω (επιτέλους) στις απορίες μου.

- 1) Τι είναι το Double Space; Πως χρησιμοποιείται;
- 2) Η κάρτα γραφικών είναι το ίδιο με την κάρτα αθάνης;
- 3) Τι είναι ακριβώς η motherboard; Είναι αυτό που στις κονσόλες λέγεται CPU;
- 4) Τα disks του CD ROM εκτός από τη χωρητικότητα σε τι άλλο διαφέρουν από τις κοινές diskettes; Τα παιχνίδια σε CD είναι πιο παικτικά από αυτά των κοινών diskettes;
- 5) Οτι παιχνίδι παρουσιάζεις στα, πολύ ωραία, reviews σου σε ποιές περίπου τιμές κυμαίνεται;
- 6) Το PC είναι 16bit μηχανή;
- 7) Ποιά Soundblaster ανταποκρίνεται στις σημερινές ανάγκες; Η απλή ή η Pro;
- 8) Τι συμφέρει καλύτερα, η αγο-

ρά ενός 486 ή μια αλλαγή της motherboard σε 486 από 386; (Από άποψη οικονομική αλλά και δυνατοτήτων) Ένας 386 μέχρι πόσες φορές δέχεται αυτή την αλλαγή;

9) Τελευταία έδωσα σε ένα φίλο μου μια 5,25 diskette του 1,2 MB για να μου αντιγράψει ένα πρόγραμμα που είχε φτιάξει ο ίδιος αλλά μου είπε πως δεν γινότανε διότι δεν δεχόταν ο PC του τη diskette και όταν έδινε diskcopy. Εγγραφε κάπαια λόγια στο monitor και δεν γινόταν τίποτα. Τι μπορεί να είχε συμβεί;

10) Και τώρα κάτι για software:

α) Το SFII είναι κατώτερο από το Body Blows Galactic; Τι γενικό ποσοστό έχει το SFII;

β) Αν παραγγείλω ένα παιχνίδι και δεν μου αρέσει η εταιρία θα δεχτεί την επιστροφή του;

Ευχαριστώ για το χρόνο που αφιέρωσες για το γράμμα μου και συγγνώμη για ταν αριθμό των ερωτήσεων μου που αίγαιρα θα ήταν κουραστικές. Ελπίζω να δημοσιεύσεις το γράμμα μου σύντομα. Ξανασυχαίρω εσένα και το GAMER για την επιτυχία σου. Σας εύχομαι να συνεχίσετε έτσι και να προοδεύετε συνεχώς.

Φιλικά,

Γκανιάτσος Νίκος

ΥΓ1) Πόση EMS μνήμη πρέπει

να έχω για να ακούω καλό ήχο σε παιχνίδια όπως τα Flash-back, Street Fighter II, διάφορα RPGs και άλλα;

ΥΓ2) Μου δίνεις μια σχετική περιγραφή ενός PC που δεν θα είναι σε 4-5 χρόνια "άχρηστος";

Αγαπητέ Νικο,

Ολόκληρα τα cast του USER σε ευχαριστεί για τα καλά σου λόγια και τανίζει ότι κανένα γράμμα δεν είναι κουραστικό, όσο μεγάλα και αν είναι, αν είναι αυσιώδες και περιεκτικό. Ας δούμε όμως τα ερωτήματα σου.

1) Τα DoubleSpace είναι ένα utility που εμφανίστηκε στις δύο τελευταίες εκδόσεις του MS-DOS. Τυπικά μπορεί να διπλασιάσει τη χωρητικότητα ενός σκληρού δίσκου αλλά σε τελική ανάλυση τα μόνο που κάνει είναι να συμπίεσει τα δεδομένα που ήδη υπάρχουν στα δίσκα. Όσα για τη χρήση του είναι απλάστατη, απλά τυπώνει το doublespace C: και ... Vaila!

2) Τα ίδια και τα αυτά.

3) Η CPU δεν υπάρχει μόνο στις κονσόλες αλλά σε όλους τους υπολογιστές. Σημαίνει Central Processing Unit (Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας) και είναι η επεξεργαστής. Τα motherboard είναι η πλακέτα πάνω στην οποία βρίσκεται η επεξεργαστής.

Ο ...ΑΝΤΙΛΟΓΟΣ**I HATE COMPUTERS: HINTS 'N' TIPS**

4) Βασικά η ανάγνωση τους γίνεται με ακτίνες laser και άχι με μαγνητικές κεφαλές. Τα παιχνίδια σε CD ROM υπερέχουν αρκετά μιας και λόγω της τεράστιας χωρητικότητας των laser disks (περί τα 600 MB!) οι προγραμματιστές δεν περιορίζονται λόγω χώρου και έτσι φτιάχνουν ... πράγματα και θάματα!

5) Οι τιμές των νέων κυκλοφοριών είναι από 10000-15000 αλλά οι παλαιότερες κυκλοφορίες υπάρχουν και σε προσφορές.

6) Οι 286 και 386 είναι 16μπιτοι ενώ η 486 είναι 32μπιτας.

7) Πρας τα παρόν η απλή Soundblaster αρκεί αλλά τα εγγύτερα μέλλον ανήκει σαφώς στην PRO.

8) Μάλλον τα upgrade είναι πια συμφέρον οικονομικά ενώ θέμα δυνατοτήτων δεν τίθεται, είναι τα ίδια πράγμα, αρκεί βέβαια η υπαλαγιστής σου να "σηκώνει" upgrade. Αν δέχεται αλλαγή τότε δεν υπάρχει περιραιομάς.

9) Μιας και δε διευκρίνησες τι "λόγια" εμφανίζονται στην αθόνη δεν μπορώ να σου απαντήσω.

10) α) Αν αναφέρεσαι στα PC τότε τα SFII είναι επιεικώς αισχροί! Στις άλλες εκδόσεις όμως φτάνει πάνω από 90%. Οπαιοδήπατε beat 'em up είναι καλύτερα από το SFII στο PC.

β) Αυτοξαρτάται από την πολιτικής κάθε εταιρίας. Θα πρέπει να ρωτήσεις τους ίδιους.

ΥΓ1) Εξαρτάται από το πόση μνήμη διαθέτεις. Θα σου πιάσει γύρω στα 2 MB EMS.

ΥΓ2) 486DX2/66 με 8MB RAM, CD ROM και 550MB σκληρό δίσκο. Αν έχεις γύρω στις 800000 βέβαια. Δεν αναφέρω καν την Pentium ο οποίος, προς τα παρόν, είναι απλησίαστος.

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και σου γράφω αυτό το γρόμμα για να σου απαντήσω σε κάποιες ερωτήσεις.

1) Σκέφτομαι να αγοράσω μια AMIGA και η ερώτησή μου είναι παιά AMIGA; Την A500, την A500+ ή την A600;

2) Παιό από αυτά τα τρία μηχανήματα είναι καλύτερα;

3) Μεταξύ των τριών μηχανημάτων υπάρχει πλήρης συμβατά-

τητα; Δηλαδή η A500+ και η A600 τρέχουν όλα τα καινούρια παιχνίδια;

4) Θα μπορούσα να συνδέσω την AMIGA με τα έγχρωμα monitor του Amstrad που έχω; Έχω τα TV Modulator με το monitor μου.

Φιλικότητα,

Λουκάς Μπαφατάκης

ΥΓ1) Να ελπίζω σε δημοσίευση;

ΥΓ2) Ο κύριος Κραντηράς είναι ανθρωπαφάγος;

Φανατικό Λουκά,

1) Την A1200 φυσικά.

2) Πάντως από τα τρία μηχανήματα που αναφέρεις καλύτερη είναι η A600 (και ακόμα καλύτερη η A1200).

3) Τα καινούργια θα παίζουν σίγουρα. Ορισμένα παλιά πιθανόν να έχουν πρόβλημα.

4) Φυσικά και μπορείς από τη στιγμή που έχεις τα TV Modulator.

ΥΓ1) Τα ελπίζειν εστί τα ήμισυ του παντός!

ΥΓ2) Ταυλάχιστον! Και έχει ιδιαίτερη πρατίμηση στους αναγνώστες!

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και σε παίρνω συνέχεια από τα τεύχος 32, δηλαδή ένα συνεχόμενα χρόνια. Τώρα σε περάσαμε στις απαρίες και τα παρόπανα μας.

Παράπανα:

1) Από την πρώτη στιγμή δεν μου άρεσε τα περιδικά γιατί εξαφανίστηκαν πάσες ατήλες και αελίδες.

2) Σιγά σιγά εξαφανίζονται όλα και περισσότερες ατήλες π.χ. στα τεύχος του Ιανουαρίου εξαφανίστηκαν οι εξής στήλες: Big Trouble, RPG και άλλες που εξαφανίστηκαν πριν από κάποια τεύχη, συναλικά 11 συν και α διαγωνισμάς. Στα τέλας άπως πάτε θα εξαφανιστούν και τα reviews!

3) Τα previews χάνουν όλα και πιο πολλές αελίδες π.χ. στα τεύχος 26 τα previews ήταν 6 αελίδες ενώ στα τεύχος 43 ήταν μόνο 4 αελίδες.

Απαρίες:

1) Body Blows Vs Street Fighter

II για PC. Κατά τη γνώμη μου τα πρώτα υπερέχει α' όλα και βασικά στα gameplay και στα χειρισμό.

2) Υπάρχει κανένας adaptor (για PC πάντα) που κάνει την τηλεάραση monitor για τον computer μου και αν ναι πάσα κάνει;

3) Είναι αλήθεια ότι δεν θα βγαίνουν στην αγορά πια παιχνίδια για 286;

4) Στα Wing Commander τι ακριβώς κάνουν τα afterburners; Διαβόζω συνέχεια τα manual αλλά δε γράφει τίπατα (ξέρεις, τώρα τα πήρα).

Φιλικά,

Αρης Στρεμμένος

ΥΓ1) Ελπίζω σε δημοσίευση. Αν όχι πάρτε υπ' όψιν τα παράπανα μου για να γίνει τα USER καλύτερο.

ΥΓ2) Δεν θα ήταν άσχημα αν γράφατε τις απαιτήσεις των παιχνιδιών.

ΥΓ3) YITU VS RYU, KOSSAK VS ZANGIEF και NINJA VS KEN;

ΥΓ4) BYE.

Φίλε Αρη (ωραίο όνομα),

Σεβαστές και πλήρως κατανοητές οι απάψεις σου. Αλλά ας δούμε τα πράγματα με τη σειρά. Παράπανα:

1) Υπάρχουν σταν αντίπαδα παλλάι αι απαία δεν συμμερίζονται την άποψή σου.

2) Μην ανησυχείς, το USER θα επανέλθει δριμύτερα λίαν συντόμως.

3) Δημοσιεύεται ότι υλικό φτάνει στα χέρια μας...

Απαρίες:

1) Είπε κανείς τα αντίθετα; Αυτό ισχύει όμως σταν PC και μάνα.

2) Υπάρχει ένα πανάρχαιο μηχανήμα τα απαία υποστηρίζει μόνο κάρτα γραφικών CGA. Οσα για την τιμή του, μετά από τόσα καιρό δεν ξέρω αν υπάρχει πλέον στα εμπόρια. Καίταξε όμως στα καταστήματα, παίξις ξέρει πατέ τι γίνεται...

3) Ω ναι!

4) Afterburner σημαίνει μετακαυστήρας. Στα συγκεκριμένα παιχνίδια αι afterburners δίνουν έξτρα ώθηση και ταχύτητα για λίγα. Παλύ χρήσιμοι σε πληροφάρω.

ΥΓ1) Μήνυμα ελήφθη. Over and out.

ΥΓ2) Υπάρχει πρόβλεψις φίλε μου.

ΥΓ3) Οτι πεις εσύ αφεντικά.

ΥΓ4) Ciao. Adios. Adieu. Hasta la Vista. Γειά σου και σένα.

Αγαπητό USER,

Είμαστε δυα παλύ φανατικοί αναγνώστες σου. Πρώτα απ' όλα θα θέλαμε να σε συγχαρούμε για την πληθώρα της ύλης σου. Δεν ναμίζω ότι χρειάζονται περισσότερα καπλιμένα για σένα. Είσαι απλώς τα καλύτερα από όσα υπάρχουν σε όλα τα σύμπαν (σιγά τ' αυγό!) και όπως λέει και μια άγνωστη παραιμία: "Μια στα λάδι, μια στα ξύδι, μια και στα λαδόξυδα" (τι;!!!). Ας περάσαμε στα παλλά και ποικίλα ερωτήματα μας:

1) Πες μας τα 10 καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών για PC (κατά τη γνώμη σου).

2) Γιατί δε μεγαλώνεις τα χώρα πάνω στα Coin-Ors;

3) Δώσε μας τα τεχνικά χαρακτηριστικά της καλύτερης παιχνιδαμηχανής (παρατηρήστε την ευφράδεια που δημιουργεί η λέξη "παιχνιδαμηχανή" στις φωνητικές χαρδές σας. Σκέτα μέλι!).

4) Σκέφταμαι να αγοράσω την AMIGA CD 32. Ναμίζεις πως υπάρχουν πρααπτικές στη χώρα μας πάνω σε αυτή την κονσόλα (τόσα σε παιχνίδια όσα και σε περιφεριακά);

5) Σκέφτηκες να βάλεις ατις σελίδες σου αφιερώματα για υπερατακίνητα;

6) Δώσε τεχνικά χαρακτηριστικά του Κραντηρά.

7) Θα σε παρακαλούσαμε να βάλεις τις φωτογραφίες σου σε κόπια εξώφυλλα ώστε να σου νιώθαμε πια κοντά μας.

8) Θα σε παρακαλούσαμε να μας πεις τη γνώμη σου πάνω στα NBA JAM και αν είναι δυνατόν να γράψεις στη στήλη των Coin-Ors τους κωδικούς για "κρυφούς" παίκτες και για άλλα τα συστήματα (Powerup Defence, Big Head κτλ).

Με πολλή εκτίμηση

Θόδωρος Σουλόπουλος · Βασίλης Τζωρτζίδης

ΥΓ1) Κραντηρά και όποιος θέ-

FREEBUTES

ΕΜΠΟΡΙΟ Η/Υ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

SERVICE ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΟ AMIGA - PC

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΑΛΛΑΓΕΣ DRIVE
ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΩΝ
ΜΝΗΜΕΣ - ΚΑΡΤΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ
ΜΕΤΑΤΡΟΠΕΣ - ΠΡΟΛΗΠΤΙΚΗ
ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ

DIGITIZERS - GENLOCKS - SCANNERS
HARD DISKS - ACCELERATORS
RAM EXPANSIONS

ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ GRAPHICS
ΓΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΥΣ ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟΥΣ
ΣΤΑΘΜΟΥΣ

ΕΦΑΡΜΟΣΙΜΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ
ΓΙΑ 3D MODELLING ΚΑΙ
VIDEO TITLING

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI
ΜΟΥΣΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
CUBASE - NOTATOR

ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΥΑΣΤΕΤΕ ΤΟ
COMPUTER ΣΑΣ ΕΛΑΤΕ
ΣΤΟΝ ΚΟΛΩΝΟ (ΕΚΤΟΣ ΔΑΚΤΥΛΙΟΥ)

ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΒΟΡΕΙΟΥ ΗΠΕΙΡΟΥ 62 - ΚΟΛΩΝΟΣ

ΤΗΛ - FAX : 5132673

αλληλογραφία

λειασ περάσει από τη διεύθυνση που υπάρχει στα φάκελα ή να επικοινωνήσει με τα τηλέφωνα που υπάρχει στα φάκελα για να δούμε αν αξίζει όσα ακούγεται στα Street Fighter II. ΥΓ2) ΑΡΗΣ the YELLOW EMPIRE IS STILL ALIVE. Υπαγραφή: Mad Worms. ΥΓ3) Τρεις καύπες αλεύρι, δύο καύπες ζάχαρη, τρία αυγά ... ωχ! Λάθος. Αυτό θα έπρεπε να τα στείλαμε στον Τσελεμεντέ όπου και είμαστε συνδραμητές.

Αγαπητοί Θόδωρε και Βασίλη,
Θα αφήσω τις αβράιτες κατά μέρους και θα απαντήσω ευθέως στις ερωτήσεις σας.

1) Χα, υπακειμενικά βέβαια τα κριτήρια αλλά ... you asked for it! Έχουμε λαιπόν και λέμε. Shadow of the Comet, Gabriel Knight, ShadowCaster, Eye of the Beholder Trilogy, η τετραλογία των Quest for Glory, Strike Commander, Privateer, Falcon 3.0, Mortal Kombat και Wing Commander Series. Είναι και άλλα, όμως ζητήσατε μόνο τα πρώτα δέκα.

2) Γιατί δεν υπάρχει χώρος!

3) Ένα όνομα πιστεύω ότι αρκεί: CD 32!

4) Φυσικά και υπάρχουν, και άπειρες θα έλεγα!

5) Αν μας δώσετε αυτά τα υπεραυτακίνητα για test (αμήν και πάτε)!)

6) Υψος: Γύρω στα 1.75 Βάρος: Αγνώστο! Ηλικία: Αγνώστη! Ενδιαφέροντα: Street Fighter II, Saini 1, 2 & 3 και φυσικά α σιδιμάς εις βάρος των συντακτών του!

7) Αν κάναμε κάτι τέτοιο θα έπεφταν κατακόρυφα οι πωλήσεις!

8) NBA JAM; Για ρίξτε μια ματιά στα RUN 'N' GUN. Όσα για τους κωδικούς (???) μας είναι παντελώς άγνωστοι (πας τα παράν βέβαια!).

ΥΓ1) Η διεύθυνση σας πέφτει κάπως μακριά αλλά αν πατέ βρεθείτε στα μέρη μας...

ΥΓ2) Ο Θεός μας έδωσε μυαλό και α Θρύλας μας τα πήρε!

Υπαγραφή: Red Army 7
ΥΓ3) Πρέπει να παραδεχτώ ότι τα ενδιαφέροντα σας παραυσιάζουν μεγάλη ποικιλία. Εύγε!

Αγαπητό USER,

Είναι η δεύτερη φορά που σε διαβάζω. Από εκείνη τη στιγμή έχω καταλάβει ότι είσαι το καλύτερο computer magazine στην αγορά. Ο λόγος που γράφω είναι για να σου κάνω κάποιες ερωτήσεις. Είμαι κάταχος ενός PC XT-8088 με CGA. Εδώ και λίγα καιρά θέλω να αγοράσω μια AMIGA 1200. Πριν περάσω στις ερωτήσεις θα ήθελα να πω ότι τα μυστικά της επιτυχίας του USER είναι τα χιούμαρ που περιέχει στις σελίδες του.

1) Όπως είπα και παραγαυμένως θέλω να αγοράσω μια A1200. Θεωρείς σωστή την επιλογή μου και από πλευράς προγραμματισμού και από πλευράς παιχνιδιών, και φυσικά αν θα έχει αρκετά χρόνια ζωής ακόμα. 2) Πόσα περίπου κοστίζει με ή χωρίς αθόνη; Θα έχω προβλήματα αν την ενώσω με την τηλεόραση;

3) Ξέραμε ότι στα PC οι δισκέτες χωρίζονται σε κατηγορίες όπως: 3,5 με 1,44 ή 720 KB και 5,25 με 1,2 MB και 360 KB. Υπάρχει η ίδια διάκριση και στην A1200;

4) Θα μου συνιστάσεις ένα εξωτερικό drive ή σκληρό δίσκο (και πάσα); Πόση μνήμη είναι απαραίτητη για μια A1200;

5) Θα μπορούσες να μου πεις τα χαρακτηριστικά μιας A1200 (ταχύτητα, ανάλυση);

6) Τέλος, θα έχω προβλήματα αν παιχνίδια ή προγράμματα που λειτουργούν στην A500 να μη λειτουργούν στην A1200; Συγγνώμη αν σε κάυρασα αλλά θα με βοηθούσες πολύ αν απαντούσες στο γράμμα μου γιατί όπως κατάλαβες έχω πλήρη άγνοια.

Ευχαριστώ, Αλέξανδρος
ΥΓ) PLEASE ANSWER MY LETTER

Αγαπητέ Αλέξανδρε,

Χαίρομαι που εκτίμησες, όπως παλαιά αλλάι άλλωστε, το χιούμαρ που προσπαθούμε να συμπεριλάβουμε στα κείμενα μας αλλά ... αρκετά! Ας δούμε τα ερωτήματα σου.

1) Αν είσαι σίγουρας για την A1200 τότε είναι μια από τις κα-

λύτερες δυνατές επιλογές. Και φυσικό έχει πολύ μέλλον σχεδόν σε όλους τους τομείς.

2) Η τιμή της, χωρίς οθόνη, μόλις που ξεπερνάει τις 100000. Το μάνα πρόβλημα που ενδέχεται να έχεις αν συνδέσεις την A1200 με την τηλεόραση είναι οι γανείς σου...

3) Φυσικά και δεν υπάρχει κομμάτι τέτατα διάκριση. Όλες οι δισκέτιες φορμάρνται στο 880 KBytes.

4) Θα σου συνιστάω να αποκτήσεις και το δύο. Όσο για σκληρό δίσκο πιστεύω ότι ένας 40ρης σου αρκεί. Τα 2 MB RAM που έχει ήδη η A1200 είναι υπεραρκετό.

5) Βεβαίως. Η A1200 δουλεύει σε συχνότητα 14,92 MHz ενώ η μέγιστη ονάλυση που υποστηρίζει είναι 1024x768.

6) Αν πορουνιστούν κάποια προβλήματα, πράγμα σχεδόν οπιθανο, τότε αυτά θα είναι απειροελάχιστο.

ΥΓ) Your wish is our command.

Αγαπητό USER,

Συγχαρητήρια για την προσπάθεια σου να κρατήσεις εμάς ενημερωμένους γύρω από τα θαυμαστά κάαμα των computers. Το όνομα μου είναι Απαστολάκης Θεολόγος και θα ήθελα να μπω σ' αυτόν τον κόσμο αγοράζοντας ένα computer. Εχω καταλήξει στην AMIGA 1200. Θα ήθελα λοιπόν από αένα βοήθεια και απαντήσεις σε κάποιες απορίες που έχω.

1) Το computer μου θα το χρησιμοποιώ και για computer games και για "ημι- επαγγελματικές" εφαρμογές επεξεργασίας γραφικών, animation και ήχου αλλά και επεξεργασία κειμένου. Είναι σωστή η επιλογή μιας A1200;

2) Τον υπολογιστή παυ θα πάρω θέλω να τον κρατήσω για πολλά χρόνια. Πάνω σ' αυτό το θέμα τι γνώμη έχεις για την A1200;

3) Τα μέλλον (αλλά και το παρόν) του να είναι "ρόδινα" και γεμάτα software. Αυτό με ενδιαφέρει για το computer μου. Θα με ικανοποιήσει σ' αυτό η A1200;

4) Πόσο κοστίζουν οι σκληροί δίσκοι για την A1200;

5) Θα βγει emulator για PC στην A1200 και αν ναι θα χρησιμοποιεί ανάλυση SVGA και πόσα περίπου θα κοστίζει;

6) Το CD ROM για την A1200 που θα κυκλοφορήσει θα την κάνει συμβατή με το CD32; Πότε θα κυκλοφορήσει; Πόσο θα κοστίζει;

7) Σε τελική ανάλυση η A1200 είναι καλός computer; Αξίζει η αγορά της; Θα μπορέσει να κρατηθεί για πολλά χρόνια; Μήπως τελικά θα έπρεπε να αγοράσω PC; Ελπίζω πως όχι.

Θα σε ευγνωμονούσα - αιωνίως - αν μου έδινες τη λύση σ' αυτήν τη μεγάλη μου επιλογή.

**Ευχαριστώ προκαταβολικά,
Αποστολάκης Θεολόγος.**

Φίλε Τεό (το Θεολόγος δεν είναι τα μικρά σου;),

Θο προσπάθησώ με τις αποντήσεις μου να σε βοηθήσω όσο το δυνατόν περισσότερο να εισοχθείς στο μογικό κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

1) Είναι μο οπό τις καλύτερες, και φθηνότερες, δυνατότες επιλογές.

2) Σίγουρα έχει αρκετό μέλλον αλλά στο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών ποτέ δε μπορείς να ξέρεις με βεβαιότητα τι μπορεί να ολλάξει από τη μια μέρα στην άλλη.

3) Απ' ότι φαίνεται προς τα παρόν θα σε ικανοποιήσει οπόλυτα αλλά μην ξεχνάς ότι στο χώρο των computers οι "κοσμογονικές" αλλαγές χρειάζονται μήνες ή και ημέρες γιο να πραγματοποιηθούν, ούτε κον χρόνο.

4) Σχεδόν όσο κοστίζουν και οι δίσκοι των PC, ονάλογο με το μέγεθος τους βέβαια.

5) Ποτέ δεν ξέρεις τι επιφυλάσσει το μέλλον. Ας κυκλοφορήσει κάτι τέτοιο πρώτο και τις λεπτομέρειες τις βρισκόμμε.

6) Με CD ROM η A1200 δεν διοφέρει σε τίποτο οπά τα CD32. Μέσο στη χρανιά (ελπίζουμε). Πάνω από 100000 δρχ.

7) Ναι σε όλα (και στη σκέψη γιο PC)!

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

**ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9 - ΤΗΛ. 3633357 - 3640243
ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ**

HOME COMPUTERS

AMIGA 600	CALL
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S ΕΓΧΡΩΜΗ	CALL
AMIGA 1200	140000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI 1040 STE	116000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI FALCON 4MB RAM	280000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

AT 386SX

LINE 386 SX/40 1FD 2MB RAM VGA MONO	155000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX 2MB RAM 120MB HD VGA MONO	285000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ

80386

LINE 386 DX/40 4MB RAM 1FD VGA MONO	198000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 40MHZ 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	280000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 80386DX/40 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	290000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386/4MB/120MB HD VGA MONO	260000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 120MB HD VGA MONO	320000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386/40MHZ 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	260000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80486

DELL 486 SX/25 4MB RAM HD 170 MB	480000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
INTEL 486/33MHZ/4MB RAM/40 MB HD VGA MONO	380000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 8486/33/4MB/40MB HD VGA MONO	430000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486 DX/40 1FD 4MB RAM VGA MONO	305000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486/33/256 CM/4MB RAM/40MB HD VGA MONO	430000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 486/33/256 CM/4MB RAM/120 MB HD VGA MONO	490000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486 DX/50 4MB RAM VGA MONO	370000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
LINE 486DL/40/4MB RAM 130MB HD VGA MONO	300000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

LAPTOP - NOTEBOOK

DUAL 386 SX/25/4 MB/120 MB HD	435000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 486/33/4MB 120MB HD	665000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
COMPAQ CONTURA 386 SX/25/4MB RAM 80MB HD	430000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 100	16000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10000
PANASONIC KX 1170	70000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΛΑ ΤΑ MONTELA STAR	ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
CITIZEN SWIFT 24	CALL
HEWLETT PACKARD LASER PRINTER	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
HEWLETT PACKARD INKJET COLOR 500C	CALL
EPSON - OKI	CALL

FAX

PANASONIC KX-F50	175000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT	182000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 7000 AT	137000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ

PLOTTERS

HEWLETT PACKARD	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICS	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ

ΣΕ ΔΟΣΕΙΣ

CD ROM ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ

ΑΠΟ 68000

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

**ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ**

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC & TECHINOSOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ

UPGRADE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητέ Χρήστο Λογαρά,

1) Τα Himem.Sys προτοιμάζει τα σύστημα ώστε ο διαχειριστής μνήμης (EMM386 .EXE) να λειτουργήσει άσα τα δυνατόν καλύτερα. Τα μάνα παυ έχεις να κόνεις είναι να βρείς τη γραμμή παυ "καλείται" ο EMM386, να διαγράψεις την ενταλή NOEMS και να πρoσθέσεις δίπλα από τα EMM386.EXE τα RAM HIGHSCAN 2048 (ή όσα bytes EMS θέλεις τέλος πάντων).

2) Δυστυχώς οι τιμές των σκληρών έχαν αρχίσει να παίρνουν την ανιαύσα απάτε θα σου πρoτεινoν να αγοράσεις τώρα. Οι Seagate είναι παλύ καλοί και αξιόπιστοι αλλά θα σου πρoτεινoν κάποια σκληρά από τη σειρά Caviar της Western Digital.

3) Αυτή την περιβόητη πτώση των τιμών στις κάρτες ήχου την περιμέναμε εδώ και αρκετό καιρό αλλά ... τίπατα! Πάντως μπαρείς να βρείς κάποιες παλαιότερες κάρτες σε πρoσφαρές.

Φίλε Χρήστο,

1) Από τη στιγμή παυ δεν καθαρίζεις τη PC (εννοώ με τη επεξεργαστή) σκέφτεσαι να αγοράσεις είμαι υπαχρεωμένος να αναφερθώ μάνα στην A1200.

2) Δεν υπάρχει θέμα εταιρίας στα PC, γι' αυτά τα λάγα και διαθώθηκαν τάσα παλύ άλλωστε.

3) Βεβαίως!

4) Η A1200 δέχεται μόνα δισκέττες των 880 KB ενώ στα PC εξαρτάται από τα π drive διαθέτεις. Πάντως οι double density είναι οι απλές 5.25 των 360 KB και 3 1/2 των 720 KB. Εγώ πρoσωπικά πρoτεινoν δισκέττες, και drive φυσικά, high density.

Αγαπητέ Ηλία,

1) Η συγκεκριμένη σειρά της Amstrad δεν επιδέχεται αναβάθμιση δυστυχώς.

2) Μόνα δύο εξηγήσεις υπάρχουν για τα, πρακτικό αδύνατα, γεγανός που περιγράφεις. Η η δισκέττα ήταν high density αλλά φαρμαρισμένη στα 720 KB ή τα dne σου είναι high density και δεν τα ξέρεις. Οπάτε άπως καταλαβαίνεις και με τα 5,25 drive τα ίδια πράγματα ισχύουν.

3) Φυσικό και μπαρείς. Η τιμή του κάθε MB κυμαίνεται γύρω στις 15-20000 δρχ.

4) Οχι διότι όλα απαιτούν μίνιμουμ 286 επεξεργαστή.

5) Η cache memory είναι ένα καμμάτι της μνήμης τα απαιά δεσμεύεται από τα σκληρό δίσκα για ταχύτερη μεταφορά δεδομένων. Ο μαθηματικός συνεπεξεργ-

γαστής είναι ένα αλακληραμένα κύκλωμα (chip) τα απαιά αυξάνει δραματικά τον αριθμό των μαθηματικών πράξεων παυ μπαρεί να εκτελέσει ο επεξεργαστής μέσα σε ένα δευτεράλεπτα και κατά συνέπεια έχεις γρηγορότερα, τάσα σε σχεδιασμό άσα και σε κίνηση, γραφικά.

6) Τα Police Quest II είναι ίσως τα καλύτερα της σειράς αν και χρησιμαπαίει τον παλιά χειρισμό και γραφικά της Sierra. Κατά την άπαψη του adventurό μας (call me ShadowCaster) αποιοδήπατε, σχεδόν, adventure είναι καλύτερα από αλάκληρη τη σειρά των King's Quest.

7) Ελεγχες για ιά; Άλλη μια εξήγηση είναι ότι κόπ έχει ο contraler του δίσκου σου. Μήπως παρεπιπτόντως πείραξες τα set-up;

ΥΓ1) Ιδωμεν ...

ΥΓ2) And RED we shall die ...

ΥΓ3) Adios.

Φίλε Κώστα,

1) Θα σου πρoτεινoν να πρoχωρησεις στην αγορά μιας A1200. Ελπίζουμε πως θα πρoωθηθεί ακόμα περισσότερα στα άμεσα μέλλαν.

2) Μήπως γιατί δεν τα έχεις ... πρωτάτυπα; Χε, χε!

3) Οχι βέβαια!!!

4) Δυστυχώς δε γίνεται πλέον.

ΥΓ1) Μεγάλη καυβέντα είπες! Sorry αλλά για λόγους ανωτέρας βίας ...

ΥΓ2) Και ο 486 καλός είναι!!!

ΥΓ3) Φυσικά και είναι ο καλύτερος!

ΥΓ4) Γειά σου και σένα αναγνώστη.

Αγαπητέ joker (Χρήστο Καραπάνο),

1) Κανένα από τα δύο παιχνίδια δεν έχει κυκλοφορήσει για την AMIGA.

2) Χρησιμεύει σε παιχνίδια τα απαιά ζητούν παλλές αλλαγές δισκεττών και έχει γύρω στις 20000 δρχ.

3) Χρησιμεύουν στα παίξιμα παιχνιδιών σαν του CD32 (yeah!). Φυσικά και συνδέεται μιας και το A570 είναι το CD ROM για AMIGA απακλειστικό.

ΥΓ1) Δυστυχώς έρχονται οι απαιάσι ...

ΥΓ2) Ακαύμε και Metallica; Εύγε! Ακαυ όμως και λίγα Megadeth ...

ΥΓ3) Αυτά έλεγε!

ΥΓ4) Κάηκε στην εκτύπωση!

ΥΓ5) Και στα κάγκελα και στους απαχρωμένους και όπαυ θέλεις. Saludos.

Φίλε Δημήτρη Παναγιωτόπουλε,

1) Φυσικό τον 486 και μάλιστα DX2 αν μπαρείς.

2) Για ηχητικό εφφέ είναι η Sound-

Blaster Pro 16 ASP ενώ για μουσική είναι η Roland MT32. Είναι τα ένα και τα αυτά.

3) Κατά τη γνώμη μου είναι η Cirrus Logic και έχει γύρω στις 25000 δρχ.

4) Ένας δίσκος των 340 MB (δεν υπάρχει 330 MB απ' ότι ξέρω) έχει γύρω στις 90000 δρχ. Σκληρά δίσκοι των 40 MB δεν υπάρχουν πλέον στο εμπόριο.

5) Φυσικό και είναι καλύτερα αν και κάπως πιο ευαίσθητα και ευπαθή. Υπάρχουν τόσα παλλά στα εμπόριο παυ κανείς δεν ξέρει πλέον!

6) Δεν θα σου τα συστήσω.

7) Γιατί δεν κατεβαίνεις μια βόλτα στην αδό Σταυρνόρη να ρίξεις μια ματιά;

8) Οι accelerators "απλά" επιταχύνουν τη γραφική απόδοση του PC. Θα σου πρoτεινoν να απακτήσεις ένα. Εξαρτάται βέβαια και από την κάρτα γραφικών που θα έχεις. Μπαρείς κάλιστα να "κλειδώσεις" τα πληκτραλάγια του PC με τα κλειδάκια παυ υπάρχουν. Δεν ξέρω άλλα παράμια συστήματα. Μήπως έχεις μικρότερα αδερφά;

9) Δεν διευκρινίζεις τι είδους παιχνίδια πρoτιμώ. ΥΓ1) Είμασταν ήδη τρελλοί ... ΥΓ2) Οχι βέβαια! Θα τα παύμε στα Τελ Αβιβ ... ΥΓ3) Ciaaaaaa!!!

Dear Θάνο Τόντα,

Απαντώ πρώτα στις παρατηρήσεις σου και μετά στα ερωτήματα σου.

1) Υπάρχει πρόβλεψη, μην ανησυχείς καθάλαυ.

2) Για ρίξε μια ματιά στα Spellshop του επόμενου μήνα.

3) Αυτό εξαρτάται από τον αριθμό των αγγελιών παυ φτάνουν στα χέρια μας αλλά και από τα μέγεθος της αλληλογραφίας.

1) Γιατί όχι: Αρκεί βέβαια ο 33άρης να είναι DX και όχι SX.

2) Είναι γνήσια 16μπιτη κάρτα και πιο καινούρια φυσικά.

3) Εξαρτάται από την κάθε πρoσφορά.

4) Βασικά τα εξωτερικά CD ROM δεν πιάνει χώρα μέσα στον υπαλαγιστή αφήνοντας κενό για κάτι άλλα π.χ. δεύτερο σκληρό δίσκο. Από την όλη όμως είναι αρκετά πιο ακριβό (και άβαλα;).

5) Δυστυχώς όχι αν και τα αντίθετα είναι δυνατόν αν έχεις κάρτα ήχου.

6) Βασικό δεν υπάρχουν δισκέττες του 1,6 MB αλλά και να υπήρχαν είναι φύση αδύνατα να γίνει κάτι τέτοιο.

ΥΓ) Thank you!

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Όπως κάθε χρόνο ήρθε η ώρα να πείτε και πάλι τη γνώμη σας. Γιατί το User είναι το δικό σας περιοδικό, άρα οι δικές σας κρίσεις και παρατηρήσεις είναι αυτές που θα καθορίσουν τη μορφή του και την πορεία του. Και εμείς βασιζόμενοι στις δικές σας υποδείξεις και στο βαθμό που είναι εφικτό, θα προσπαθήσουμε να κάνουμε το αγαπημένο σας περιοδικό ακόμη καλύτερο (αν είναι δυνατόν !!!)

Για όσους απαντήσουν υπάρχει και μία ευχάριστη έκπληξη. Θα γίνει κλήρωση και οι δέκα πρώτοι θα κερδίσουν από ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή ή την κονσόλα της αρεσκείας τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....ΤΚ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ:.....

ΕΧΩ ΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ:.....

1. Θεωρείτε την δημιουργία του Gamer σαν ιδέα:

Καλή ☐
Κακή ☐
Αδιάφορη ☐

2. Αν το User και το Gamer εκδίδονταν σαν δύο διαφορετικά περιοδικά (με ανάλογη αύξηση των σελίδων τους) θα αγοράζατε:

Μόνο το User ☐
Μόνο το Gamer ☐
Και τα δύο ☐
Κανένα από τα δύο ☐

3. Τα reviews των παιχνιδιών θα θέλατε να έχουν:

Περισσότερο κείμενο και λιγότερες φωτογραφίες ☐
Λιγότερο κείμενο και περισσότερες φωτογραφίες ☐
Μου αρέσουν όπως είναι τώρα ☐

4. Βαθμολογήστε τα παρακάτω θέματα από 1-10

User ☐
Power On News ☐
Previews ☐
Reviews ☐

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

PC GAMES & UTILITIES & προγράμματα για μηχανολόγους/ηλεκτρολόγους/πολιτικούς μηχανικούς, αρχιτέκτονες, χημικούς, μαθηματικούς, επεκτάσεις DOS (DOS 5.1) δισκέτες. Τηλ: 8963878, 8964634, 8325895. Νίκος.

MARY'S CLUB

AMIGA Games + Utilities + Demos
Game + disk = 250 δρχ
Τηλ. 3478021, Μαρία.

AMIGA GAMES. Όλες οι νέες κυκλοφορίες - Πλούσια συλλογή. Συνεχής ανανέωση. Παράδοση κατ' οίκον. Επαρχία αντικαταβολές. Κατάλογος δωρεάν. Εγγυημένη εγγραφή. GAMEDISK δρχ. 250. Συνδρομή δρχ. 150. Γιάννης 9350595.

AMIGA 500 1200 600

Τελευταίες κυκλοφορίες Games Utilities Παράδοσις αυθημερόν αντικαταβολές παντού Παπαδόπουλος Ιωάννης 58-22-659.

PC GAMES CENTER.

Μεγάλη συλλογή από GAMES, UTILITIES, CD SOFTWARE.
Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα.
Games + Disk = 400 Δρχ.
Αντικαταβολές παντού.
Δωρεάν κατάλογος.
Sotos: 4965213

AMIGA TOP

Αν θέλεις:

- * Ολοκαινούργια Games, Utilities, Doc Disks
 - * Ταχύτατη εξυπηρέτηση
 - * Δισεβδομαδιαία Ανανέωση
 - * Αντικαταβολές Παντού
 - * Amiga 1200, Hard Disks σε φοβερές τιμές
- Τότε η λύση είναι:
Σωκράτης Μαστοράκης,
τηλ: 8065914 Μαρούσι

EUROPE TEAM

Τεράστια συλλογή Games Programs Utilities. Εβδομαδιαίες παραλαβές από εξωτερικό. Αντικαταβολές παντού. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος.
Τηλ: 9827329.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB 500 600

plus 1200 τελευταίες κυκλοφορίες games utilities αυθημερόν παράδοσις αντικαταβολές παντού τηλεφωνήστε τώρα Μανώλης 57-43-080

PC WORLD. Αριστη ποιότητα εγγραφής σε δισκέτες SONY COLOUR και τεράστια ποικιλία. Λύσεις ADVENTURES. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος (0651) 20770. Στέφανος Παππάς. Ν. Πανούση 18 45333, Ιωάννινα.

SERVICE: AMIGA/PC και περιφερειακών κατ' οίκον. Γρήγορη-υπεύθυνη εξυπηρέτηση. Λεωνίδας τηλ. 6000142 6.00 μμ - 10.00 μμ.

PC-SOFTWARE. Όλα τα καινούργια Games + Utilities. Game + Disk (Maxell) = 400 δρχ. Δεκτές και συνδρομές. Αντικαταβολές παντού. Θόδωρος τηλ. 4966603.

Amiga Software: Gamedisk 300 με δισκέτα name. Παράδοση: ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ (ποσότητες 10+). Αντικαταβολές παντού - Συνδρομές κάθε είδους. Είστε DJ/Μουσικός: SAMPLES ΞΕΝΩΝ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ τραγουδιών. Σύνομα PC GAMES!

AMIGA 1200: 115.000 CD32: 110.000, A4000, A1230GVP. Σκληροί δίσκοι Drives, Pacman, Δισκέτες. Χωρίς λόγια - AMIGA 8645483.

EPIC SOFTWARE

PC & AMIGA GAMES & UTILITIES

Παραλάβες κάθε εβδομάδα
Χιλιάδες Τίτλοι
Αντικαταβολές σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ
Κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ
ΧΑΡΗΣ ΝΤΙΝΟΣ
Τηλ. 9569171, 4960296

*****ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ-AMIGA*****

TOP-GAMES-DEMOS-UTILITIES.

Όλα τα καινούργια παραδόσεις σε

ΕΠΑΡΧΙΑ σε 3 ημέρες. SUPER

ΣΥΝΔΡΟΜΗ 150 DISKS 5.000

δρχ. Συνδρομές και σε

VIDEOCASSETTA.

VIDEOBACKUP SYSTEM 10.000.

ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ.

Τηλ. 5012307, Βασιλίας.

AMIGA VISION CLUB gamedisk

250 δρχ. Συνδρομές 170 δρχ. Συνε-

χής ανανέωση παράδοση κατ'οίκον,

αντικαταβολές, επαρχία. Τηλ.

6847653 ΣΑΚΗΣ.

AMIGA GERMANY CLUB

GAMES + UTILITIES

Ανανεώσεις κάθε εβδομάδα απευ-

θείας από Γερμανία DISK + GAME

250 δρχ, αντικαταβολές παντού.

Παράδοση κατ'οίκον. Δωρεάν κατά-

λογος. 5312724-5901726.

ΚΩΣΤΑΣ TOP GAMES

Αν θέλετε τα TOP GAMES για

AMIGA με 250 δρχ την δισκέτα τότε

τηλεφωνήστε στο 9219207.

Διαθέτουμε τίτλους που εισάγονται

από το ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ και στέλνουμε

ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΦΟΡΑ στις

50 DISKS 200 δρχ.

ΚΩΣΤΑΣ. ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ.

PC CLUB

Τεράστια συλλογή Games

Programms Utilities.

Συνεχής παραλαβές

όλα τα καινούργια.

Τιμές μοναδικές.

Δωρεάν αναλυτικός

κατάλογος. Αντικαταβολές

σε όλη την Ελλάδα

Gamedisk= 450.

Δημήτρης 9253146.

Τα πάντα σε Software για τις

AMIGA στην εξευτελιστική τιμή 180

δρχ. program disk. Τηλ. 0421-93768

Αντώνης.

Ευκαιρία: Πωλούνται ή ανταλλάσ-

ονται 5 παιχνίδια GAME GEAR σε

άριστη κατάσταση. Τίτλοι: SONIC I,

FACTORY PANIC, MICKEY

MOUSE, PENGU SHINOBI. Νίκος,

τηλ: 8964890.

DREAM TEAM. GAMES

PROGRAMS UTILITIES. KATEY-

ΘΕΙΑΝ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΧΙΛΙΑΔΕΣ

ΤΙΤΛΟΙ ΔΩΡΕΑΝ. ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΣ

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

ΠΑΝΤΟΥ. 8929739 ΚΩΣΤΑΣ,

9827329 ΧΡΗΣΤΟΣ.

PC GAMES

Μεγάλη συλλογή τα καλύτερα

παιχνίδια, φοβερές τιμές.

Game disk= 450.

Αντικαταβολές παντού.

Στράτος, τηλ: 8218791.

*****AMIGA COLLECTION CLUB*****

GAMEDISK 250 ΔΡΧ.

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟ GAMES-

UTILITIES-DEMO.

ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΚΑΤ'ΕΥΘΕΙΑΝ

ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ.

Παραδόσεις σε επαρχία

EXPRESS και με COURIER

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δρχ. και σε

VIDEOCASSETA.

VEDOBACKUP SYSTEM

10.000 δρχ.

Δωρεάν κατάλογος.

ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ

ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ ΚΑΙ

ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΩΝ.

Ειδικές τιμές για μαγαζιά.

ΓΙΩΡΓΟΣ 2314220

EPIC SOFTWARE

PC - AMIGA GAMES - UTILITIES

Παραλαβές κάθε εβδομάδα.

Χιλιάδες Τίτλοι

Αντικαταβολές

σε όλη την Ελλάδα

Κατάλογος Δωρεάν

ΧΑΡΗΣ - ΝΤΙΝΟΣ

Τηλ: 95 69 171 49 60 296

32BIT GAMES CENTER

PC-ATARI-AMIGA GAMES. ΟΛΟΙ

ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

ΠΑΝΤΟΥ - ΑΜΕΣΩΣ 8239965.

Προλάβετε! Atari Lynx + 4games

+ adaptor 35000 δρχ. Για SNES

SF2= 13000 δρχ, Zrda3 10000 δρχ,

SMW 10000 ΔΡΧ, S Casfieuania

13000 δρχ. Τηλ. 5024602. Ωρες 3-5.

Πωλείται Game Gear + Master Gear

+ 6 παιχνίδια sonic2, Streets of

Rage, Wonderbay, Line of fire, After

Burner. Τηλ. 6457065 (6-9 μ.μ.).

PC SOFTWARE. Τεράστια συλλογή

Games-Utilities GAME+DISK= 500.

Συνδρομές= 100. Παράδοση κατ'οί-

κον. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ!!! Αντικαταβο-

λές παντού. 6529047, Λάμπρος-

Σταύρος.

*****AMIGA USER CLUB*****

GAME + DISK 300 δρχ.

Συνδρομές 200 δρχ.

Φανταστική προσφορά

Σ τις 25 disks δώρο 5.

Συνεχής ανανέωση

από Γερμανία, Αμερική.

Αντικαταβολές παντού.

Ταχύτητα εξυπηρέτησης

εγγυημένο φόρτωμα.

Δωρεάν κατάλογος.

Γιώργος τηλ: 2844626

USER

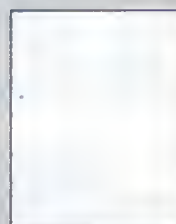
ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:

ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:

ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500 ΔΡΧ.

*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

*ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω.
Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ:.....

ΟΔΟΣ:..... ΑΡΙΘ.:.....

Τ.Κ.:..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο.....
με το ποσό των 7.700 δρχ. αντί για 8.800 που είναι η κανονική τιμή (για την Κύπρο 8.400 δρχ.)
και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΠΟΛΗ:..... ΟΔΟΣ:.....

ΑΡΙΘ.:..... Τ.Κ.:..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..... ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:.....

ΤΩΡΑ, ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ

MSL
Micro Software Library

ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΙΤΛΩΝ VIDEO GAMES ΤΗΣ SONY ELECTRONIC PUBLISHING

**ΠΩΛΗΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ
ΛΙΑΝΙΚΗ**

MegaDrive
Amiga
SNES
NES
GameGear
GameBoy
PC CD
MasterSystem



SNES



SNES

SNES



SONY



**ELECTRONIC
PUBLISHING™**

Amiga CD32
PC CD
Sega CD



Sega CD
Genesis
SNES
NES
GameGear
GameBoy



Sega CD
MegaDrive
Amiga



Sega CD
Genesis
SNES
NES
GameGear
GameBoy



**FULL MOTION VIDEO
CARTRIDGES ΓΙΑ
AMIGA CD 32, CD-I**

**ΟΛΑ ΤΑ VIDEO GAMES ΓΙΑ
AMIGA CD³²**

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ:

- ✓ ALIEN BREED SE + Q WAK
- ✓ PROJECT X SE + F 17 CHALLENGE
- ✓ HUMANS 1 + 2
- ✓ ELITE II FRONTIER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΜΑΣ Η' ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΜΕ FAX ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ:

ΤΙΤΛΟΣ:..... X ΔΡΧ.
ΤΙΤΛΟΣ:..... X ΔΡΧ.
ΤΙΤΛΟΣ:..... X ΔΡΧ.
ΣΥΝΟΛΟ:..... ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..... ΤΗΛ.:.....

ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ: ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ* ☐ ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ* ☐

DINERS ☐ MASTERCARD ☐ VISA ☐ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ☐ ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ ☐

ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΡΤΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΛΗΞΕΩΣ ΚΑΡΤΑΣ:..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ

* Οι παραγγελίες επιβαρύνονται με 1.000 δρχ.
για έξοδα συσκευασίας και αποστολής

MSL
Micro Software Library

Αγ. Κωνσταντίνου 40 • ΑΙΘΡΙΟ - Μαρούσι
151 24 Αθήνα • Τηλ.: 68.93.590 • Fax: 68.93.589

STARLORD

THE GAME OF GALACTIC DOMINATION

Ε+Π

Αποκλειστικοί αντιπρόσωποι

PLOTLINE Ε.Π.Ε.

ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 106 82
ΑΘΗΝΑ

ΤΗΛ: 3644 695 3636 550

ΔΙΑΘΕΣΗ

ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΔΙΑΘΕΣΗ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ
NEW LOGIC Α.Ε.

ΤΣΙΜΠΕΚΗ 3 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
ΤΗΛ: (031) 251184-87

MICRO PROSE

STRATEGY